ファミ通

PlayStation

Final Fantasy Tactics

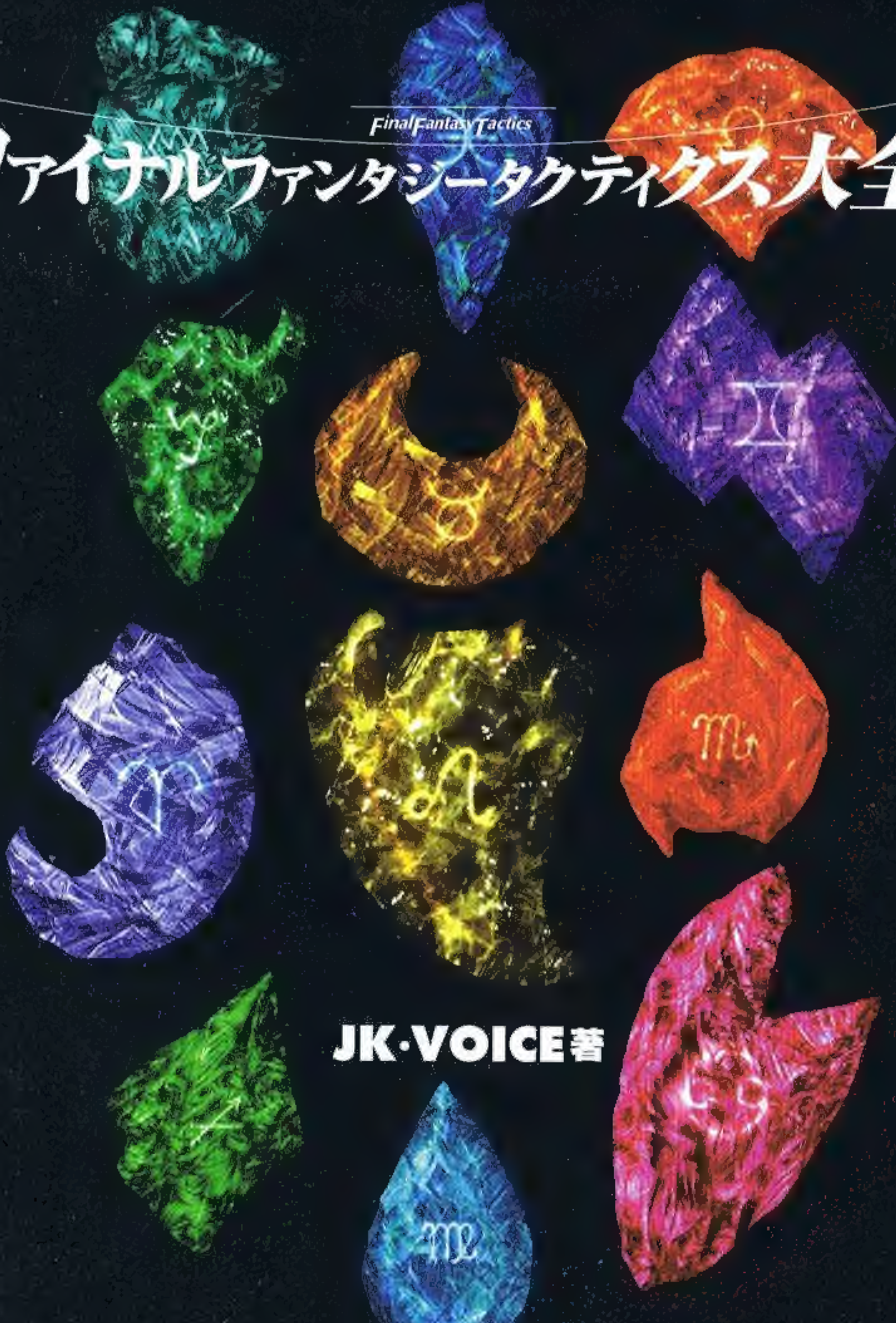
ファイナルファンタジータクティクス大全



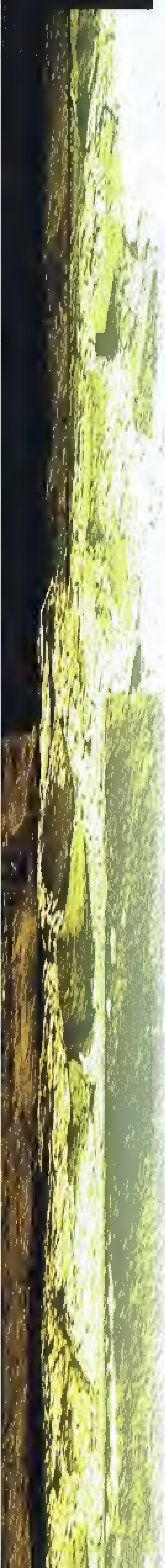
JK・VOICE著

Final Fantasy Tactics

ファイナルファンタジータクティクス大全



JK・VOICE著



本書の説明

『ファイナルファンタジータクティクス』(以下『FFT』)を堪能するために制作された本書の主眼は、システムの楽しさにある。それは、壮大なシナリオをプレイする楽しさも当然あるのだが、本書の制作スタッフがアビリティシステムをはじめとするユニットの成長に最大の魅力を感じたからだ。クリアした多くのプレイヤーが、さらに多くのプレイ時間を費やすのも、このシステムの面白さに引き込まれたからではなかろうか。

本書の構成 第1部〜第5部の主旨

●第1部　システム分析編

システムを理解するための基本マニュアル的な情報を解説したものが、第1部「システム分析編」である。ここを読めば、システムの基本的な構成を理解することができる。

●第2部　ジョブ考察編

どのようなジョブが存在するのか、各ジョブの特徴にはどういったものがあるのか、各ジョブの持つアビリティの種類はどうか、アビリティ同士の効果的な組み合わせにはどういったものがあるのか。それらを詳細に考察したものが、この第2部「ジョブ考察編」である。システムの持つ面白さの中心とも言える部分である。

●第3部　バトル攻略編

ジョブごとの攻略方法をはじめ、基本的な戦略、設定された勝利条件ごとの戦略、状況に応じた戦略について解説する。さらに、ジョブポイントを効率良く獲得するための戦略についても触れ、ユニットを育てていく楽しみをサポートする。これら、戦闘と戦略について詳細な分析を行ったものが、第3部「バトル攻略編」である。

●第4部　シナリオ解明編

シナリオを追って進められる実際のプレイの流れにそって、各マップごとの戦略やシナリオ上の背景を解説していく。ワールドマップや人物相関図など、シナリオに関する情報は、すべてここに含まれている。また、実際のプレイ中に各マップ攻略の参考となるのも、この第4部「シナリオ解明編」である。

●第5部　データ解析編

アイテム、モンスター、敵ユニットなどの詳細なデータ

を整理し羅列した。それぞれの効果や特徴など、個別に知りたいときに役立つだろう。また、儲け話で入手できる4冊の書物の紹介と攻略もここで行っている。これらの書物はゲーム内ゲームとも言えるもので、その1冊ずつが何日もかけて遊ぶことのできるものである。

●巻末

巻末には、用語辞典と索引を用意した。用語辞典は、ゲーム中に登場する様々な語句を五十音順に整理し、それぞれの簡単な解説と制作スタッフの主観的なコメントを添付した。索引は、もうひとつの目次として活用してほしい。

本書の主旨 マスタープレイヤーのために

冒頭でも触れたが、本書はシナリオよりもシステムを楽しむことを念頭において制作した。

『FFT』のシナリオは1本道であり、大きな分岐は存在しない。だが、システム的には、それこそプレイヤーの数だけ広がっていくのである。また、ゲーム発売後1ヵ月という時期を考えると、多くのプレイヤーがシナリオの展開を把握したうえで、ジョブシステムやアビリティシステムの面白さに夢中になり、ジョブマスターを目指していると思われる。さらに、本書制作スタッフが当初から夢中になったのも、まさにそうしたシステムの面白さであった。

こうした理由もあって、本書の主旨は、シナリオ上の演出を助長するものではなく、システムを分析しデータを解析することで『FFT』を骨まで楽しもうとするものとなった。シナリオ解明においては、種明かしとなることのないよう細心の注意を払い、その時々の状況を整理する程度の情報のみを提示し、プレイヤーがシナリオを理解するためのサポートとして必要十分な情報量にとどめた。これによって、シナリオを把握していない読者も、安心して読み進むことができるはずである。

304ページの検証結果を あなたに

304ページという膨大なページ数は、『FFT』を遊び尽くすための情報を可能な限り盛り込んだ結果である。これらの情報を駆使し、『FFT』の世界を隅から隅まで楽しんで貰えれば、本書制作スタッフとしてこれ以上の喜びはない。



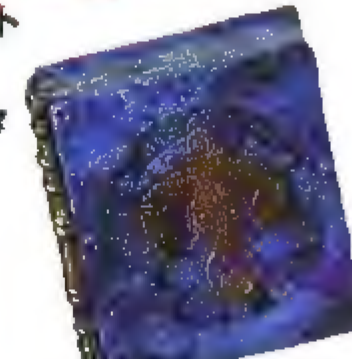
FINAL FANTASY TACTICS
ファイナルファンタジータクティクス



Contents

ファイナルファンタジータクティクス大全











第1部

システム/分析編


ラムウ
ゴーレム
オーディン

分析編の見方

SYSTEM

ゲームを楽しむために知っておかなければならない情報は、かなり多い。それらを、簡潔にそしてわかりやすくまとめたもの、それこそがこの分析編である。ここを読めば、『FFT』のゲームシステムのおおよそを理解することができる。そして、プレイヤー自身が、独自の応用や活用を考えることもできるだろう。まずは、基本的な知識を身に付け、それから独自の戦略を考えてほしい。情報とその活用こそが、もっとも重要な武器となるのだから。

分析編の構成 どこに何が書かれているのか

分析編は、「システム分析」「戦闘分析」「サポート分析」の3つに分類し、それぞれについてプレイ上必要な基礎的な知識を解説した。具体的な内容は以下の通り。

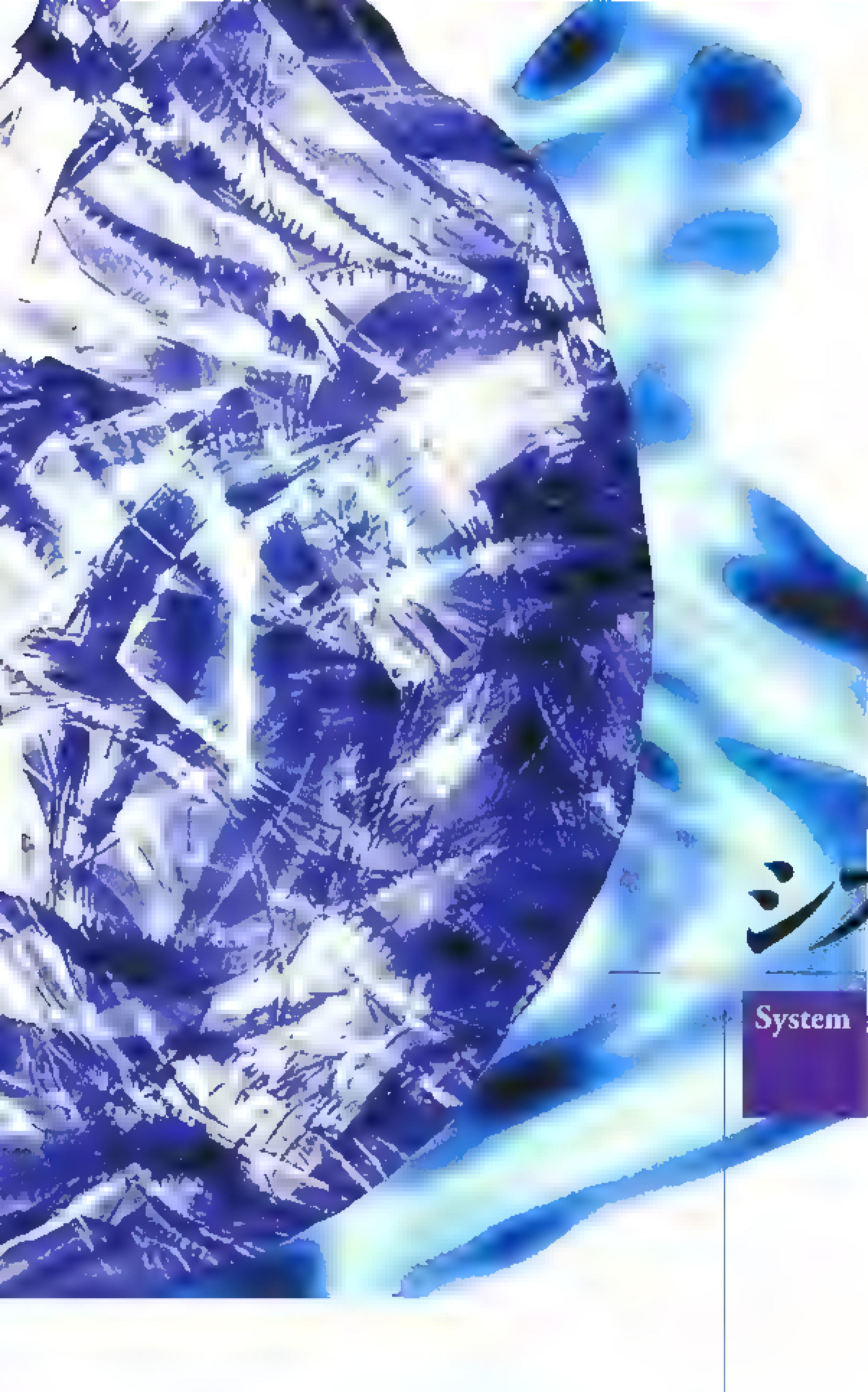
●システム分析
ユニットに設定されたステータスの意味と役割
アイテムの種類と役割
ジョブの種類とジョブチェンジシステムの仕組み
アビリティの種類と活用法

●戦闘分析
アタックターンとチャージタイムの仕組み
行動と移動時のポイント
魔法の詠唱と発動の仕組み
3Dバトルフィールドにおける高さの概念
バトルフィールドにある埋もれた財宝

●サポート分析
イベント戦闘ではないランダムバトルの役割
酒場で受けられる儲け話の種類と報酬と成功の秘訣
酒場やショップや戦士斡旋所の役割
毛皮骨肉店のシステムと利用方法
モンスターの特性とその活用方法

分析編の主旨 基礎知識として

第1部は、プレイヤーが独自の応用や活用方法を考えるための基礎知識を提供することを目的とし、システムの仕組みや、それぞれの関係性などの情報を提供する。それらの応用については、第2部、第3部で解説していく。



システム分析

System

- ステータス
- アイテム
- ジョブシステム
- アビリティシステム

システムは、プレイするために知っておかなければならない知識、ではない。「FFT」は、システムを楽しむゲームとも言うことができるからだ。シナリオとは独立して、ジョブシステムやアビリティシステム自体が、それだけでゲームとしての楽しさを十分に持っているのである。システムを遊び尽くすプレイヤーのために、ひと通り頭に入れておきたい基礎知識をここにまとめ上げた。



ステータス

自分は誰と相性が良いのか。自分の才能を活かすには、何をすれば良いのか。それがわかれば苦労しない。ステータスは、ユニットの相性や得手不得手を判断するための材料となるデータの集まりだ。「FFT」の世界では、星座による相性判断は絶対的に正しく、勇気や信仰心は数値ではっきりと把握でき、それぞれが何に影響するのかも決まっている。つまり、ステータスの意味を知っていれば、ユニットの育て方を間違えずに済むのである。

星座とその相性 最良と最悪の狭間

すべてのユニットには、12星座のどれかひとつが設定されている。その12星座は、「最良」「良い」「悪い」「最悪」という4種類の相性で、互いに結び付いている。

相性は、攻撃ダメージ量や回復量などに影響する重要な要素である。その影響力は、最大で効果量を1.5倍にするほどのものだ。少し面倒かもしれないが、有利に働く相性の相手がいた場合には、積極的に活用したい。

右ページの表は、すべての星座の相性一覧である。そこにあるように、最良の相性同士の場合は、それがダメージ量であろうと、回復量であろうと、通常の50パーセント増しとなる。逆に、最悪の相性同士の場合は、通常の50パーセント減。また、良い相性で25パーセント増し、悪い相性で25パーセント減となる。注意すべきことは、最良と最悪という両極端な相性にある星座が同じものだということ。極端な相性の良し悪しを決めるのは、性別である。ターゲットユニットが異性ならば最良、同性ならば最悪、ということになる。

星座相性と効果ポイントの違い

例えば、瀕死ダメージをおった獅子宮の男ユニットに、相性の影響しないユニットがケアルをかけた場合30ポイント回復したとする。ところが、相性が最悪の宝瓶宮の男ユニットが同じようにケアルをかけると、たった15ポイントしか回復しない。逆に、相性が最良の宝瓶宮の女ユニットがケアルをかけると、45ポイントも回復する。最良と最悪の差は、なんと30ポイントにもなる。

この例でもわかるように、最良相性のユニットは、最悪相性のユニットの3倍もの効果を発揮することができるのである。

Braveの影響力 勇気をもって力を行使する

Brave(ブレイブ)とは、そのユニットの勇気を表すパラメータである。Braveは、0～100の間に設定され、魔法や話術などの外的要因によって変化していく。

Braveは、素手や一部の武器によるダメージ量、リアクションアビリティ(P16参照)の発動率に影響する。リアクションアビリティについては、Braveの数値がそのまま発動率となるのでわかりやすい。つまり、Braveの数値が80のユニットは、80パーセントの確率でリアクションアビリティが発動するのである。

Braveにはユニットの「やる気」のような意味もあり、戦

闘中10以下に低下すると、チキンという操作不能状態に陥ってしまう。さらに、戦闘終了時にチキン状態が回復されていないほどBraveが低下していると、勝手にパーティから離脱してしまうこともある。

Faithの影響力 見えないものを信ずる力

Faith（フェイス）は、そのユニットの信仰心を表しており、Braveと同じように0〜100の間で変化する。

Faithは、魔法の効果量や成功率に影響する。ここで重要なのは、魔法を使用するユニットのFaithだけではなく、ターゲットとなるユニットのFaithも影響するということ。つまり、Faithの高いユニットほど、攻撃魔法で大ダメージを受け、回復魔法で大きく回復するのである。これらは、10ポイント単位で影響するらしく、70と79では特に違いはないが、79と80では違いが見られる。

Faithの場合は、ポイントが高くなり過ぎたユニットがパーティから離脱してしまう。Braveとは逆である。

Faithが影響するアビリティ

Faithの数値によって効果量が変化するのは白魔法、黒魔法、時魔法、陰陽術、召喚魔法。なお、詩と踊りは、BraveとFaithの両方の影響を受ける。

星座相性表の見方

横軸が自分のユニット、表中がターゲットとなるユニットの星座となる。例えば、白羊宮男ユニットにとって最良相性は天秤宮女、良い相性が獅子宮と人馬宮、悪い相性が巨蟹宮と磨羯宮、最悪相性が天秤宮男のユニットということがわかる。

星座相性表

	♈	♉	♊	♋	♌	♍	♎	♏	♐	♑	♒	♓
50%UP 最良 異性のみ	♎	♏	♐	♑	♒	♓	♈	♉	♊	♋	♌	♍
25%UP 良い	♌	[illegible]	♎	♏	♐	♑	[illegible]	♓	♈	♉	♊	♋
	♐	♑	[illegible]	♓	♈	♉	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	♏
25%DOWN 悪い	♋	♌	♍	♎	♏	♐	♑	♒	♓	♈	♉	♊
	♑	♒	♓	♈	♉	♊	♋	♌	♍	♎	♏	♐
50%DOWN 最悪 同性のみ	♎	♏	♐	♑	♒	♓	♈	♉	♊	♋	♌	♍

アイテム

身に付けるだけで能力の限界をアップしてくれる。絶体絶命のピンチから救ってくれる。それが、アイテムの役割である。アイテムを活用するためには、アビリティとの関係を理解しなければならない。持っているだけでは、無意味なのである。この知識は、すべてのプレイヤーにとって必須のものだ。どのようにユニットを成長させようと、どのような戦い方をしようと、アイテムの役割を無視することはできないからである。

装備アイテム 身にまとう能力の数々

装備アイテムは、装備箇所によって、次の4つに分類されている。各種類ごとに、特定のパラメータに影響するように分類されているので、ステータスで確認しつつ、最適な効果の得られるアイテムを装備したい。

●腕に装備するアイテム

腕部装備アイテムは、右手と左手に、それぞれ別のアイテムを装備することも、両手でひとつのアイテムを装備することもできる。ただし、両手で装備することのできるアイテムは、両手持ち可能アイテムだけである。腕に装備できるアイテムには、武器と盾がある。武器は、攻撃力や回避率に影響する。また、盾は、盾回避率に影響する。

●頭に装備するアイテム

頭部装備アイテムには、帽子と兜がある。この帽子と兜には、装備するだけでHPやMPを上げる効果があり、特殊なものになると、Speedを上げることもある。

●胸に装備するアイテム

胸部装備アイテムには、服、鎧、ローブがある。これらは、装備するだけでHPやMPを上げる効果を持っており、なかには物理攻撃力や魔法攻撃力を上げるものもある。

●アクセサリとして装備するアイテム

アクセサリとして装備するアイテムにはマント、指輪、腕輪、靴などがある。腕輪と靴などは、明らかに違う場所に付けるものだが、これらはアクセサリということでまとめられ、装備できるものはひとつだけである。

アクセサリには、パラメータを上昇させるもの、ステータス異常を防ぐもの、アクセサリ回避率に影響するものなど、様々な効果のものがある。

装備アイテムとステータス用語

アイテムを装備することで変化するステータスには以下のようなものがあり、それぞれは、詳細ステータス画面で確認することができる。

攻撃力=Wep.power左側
回避率=Wep.Power右側
盾回避率=S-EV
アクセサリ回避率=A-EV

消費アイテム 窮地を救う小さな奇跡

消費アイテムとは、戦闘中に使うことで様々な効果を得られるものである。回復アイテムが中心となるが、刀は侍のアビリティである引き出すで、ストックを使用することができる。詳細は、以下「アビリティとの関係」で触れる。

消費アイテムを使用するには、アイテム士のアビリティが必要であり、HP、MP、ステータス異常を回復できるものなどがある。また、忍者のアビリティで投げることができるものは、ダメージ効果を持っている。

アビリティとの関係 アイテムを用いる術

アビリティのなかには、アイテムと結び付いているものがある。それらのアビリティについては、「アビリティシステム」(P16)を参照してほしい。ここでは、アイテムと関係するアビリティをリストアップしておく。

●アクションアビリティとアイテム

アイテムを使用して、攻撃や回復を行うためのアビリティ。アイテム士、忍者、侍のアクションアビリティが、アイテムと関係するものである。使用できるアイテムは、それぞれのアビリティに設定されており、使用アイテムの種類をアビリティとして修得していく。

●リアクションアビリティとアイテム

持っているアイテムを使用したり、装備アイテムを使ってガードしたり、投げられたアイテムをキャッチしたり、と様々な用途のものがある。

●サポートアビリティとアイテム

大きく分けて、ふたつの役割がある。まずは、現在のジョブでは装備できないアイテムを装備可能にするもの。例えば、軽装備しかできないシーフにナイトの重装備可能というサポートアビリティをセットすることで、鎧を装備できるシーフとなり、HPをさらに上昇させることができるようになる。そして、もうひとつが、アイテムの使用範囲に影響するものである。これは、アイテム士のアイテム投げというサポートアビリティで、遠く離れたユニットに消費アイテムを投げ付けて使用することができるものだ。

アクションアビリティリスト

○アイテム(アイテム士)
回復アイテムを使用できる。
○投げる(忍者)
武器やたまを投げて攻撃する。
○引き出す(侍)
刀の力を引き出すことができる。
○盗む(シーフ)
標的にしたユニットの装備しているアイテムを盗むことができる。
○戦技(ナイト)
標的にしたユニットの装備しているアイテムを破壊できる。

サポートアビリティリスト

特性と書いてあるものは、ジョブの基本特性なので、そのジョブに就いているときに、あらためてセットする必要はない。

○斧装備可能(見習い戦士/特性)
斧を装備することができる。
○アイテム投げ(アイテム士/特性)
アイテム士のように離れたユニットへアイテムを投げる。
○メンテナンス(アイテム士)
装備アイテムを盗まれたり、破壊されたりしなくなる。
○装備変更(アイテム士)
戦闘中に装備を変更できる。
○重装備可能(ナイト/特性)
重装鎧を装備しHPを上昇させる。
○盾装備可能(ナイト/特性)
盾を装備し盾回避率を上昇させる。
○剣装備可能(ナイト/特性)
○自動弓装備可能(弓使い/特性)
○銃装備可能(話術士/特性)
○槍装備可能(竜騎士/特性)
○刀装備可能(侍/特性)
それぞれの武器を装備することができるようになる。
○両手持ち(侍/特性)
両手持ち可能アイテムを両手で装備し、物理攻撃力を上昇させる。
○二刀流(忍者/特性)
二刀流可能アイテムを両手にひとつずつ装備し、2回攻撃する。

ジョブシステム

SYSTEM

キャリアアップ。様々な職業を経験し、転職のたびに、様々な条件を有利なものとなるようにアップさせていく。1ユニットあたり19ものジョブを選ぶことのできる『FFT』の世界でも、まったく同じことが言える。最終的に育て上げたいユニットの能力を想定し、その目的にそったジョブチェンジを計画的に行う。これは、限られたジョブポイントを無駄なく運用し、素早く理想のユニットに育て上げるためのジョブチェンジガイド(転職情報)である。

ジョブの種類 様々なスペシャリストたち

基本的なジョブの数は19種類。ユニットは、これらのジョブのなかからどれかひとつを選択することになる。ジョブの変更は、ジョブチェンジ条件を満たしてさえいれば、編成画面上でいつでもチェンジすることができる。また、チェンジによるシステム上のデメリットは一切ない。

ジョブには、それぞれ固有のパラメータ傾向がある。これは、HPに優れたジョブや、MPに優れたジョブなど、それぞれのジョブの特徴とも言えるものだ。また、それぞれ固有の攻撃方法や能力も設定されている。これらは、「ステータス」(P10参照)でも触れたように、BraveやFaithの影響を受けるものがある。例えば、Braveが80でFaithが40のユニットが味方にいた場合、Faithの影響を受ける白魔道士にするよりも、Braveの影響を受けるナイトなどにチェンジしたほうが、そのユニットの力を無駄なく発揮することができるのである。

ジョブの修練度 ジョブマスターへの道

●ジョブレベル

ジョブには、ユニットレベルとは別に、1〜8までのジョブレベルがある。これは、それぞれのジョブのトータルジョブポイントによって上昇する。ジョブレベルのもっとも重要な意味は、他のジョブへのチェンジ条件を満たすということである。右ページのジョブ系統図にあるように、ジョブはそれぞれ特定のジョブレベルを満たさなければチェンジすることができない。また、ジョブレベルが上がることで、戦闘で獲得できるジョブポイントが上昇する。このレベルとジョブポイントについては、「レベル」(P20)で詳しく触れることにする。

ジョブポイントの獲得方法は、次の3つ。

ジョブの成長率

成長率はレベルアップやレベルダウン時に、そのパラメータの伸び率に影響するものである。HPに優れたジョブは、レベルアップ時に大きくHPが上昇するが、レベルが下がったときには大きく低下してしまう。以下のリストは、全ジョブ中、もっとも優れたものと、もっとも劣ったものである。

◇HPの優劣
優れたジョブ：モンク
劣ったジョブ：吟遊詩人
◇MPの優劣
優れたジョブ：召喚士
劣ったジョブ：吟遊詩人
◇Speedの優劣
優れたジョブ：忍者
劣ったジョブ：算術士

ジョブチェンジ条件

この図はジョブチェンジの条件を表している。ジョブには大きく分類して、見習い戦士系とアイテム士系の2系統がある。図の見方だが、例えばナイトはジョブレベルが3になるとモンクにジョブチェンジでき、ジョブレベルが4になると侍になる条件をひとつ満たすことになる。侍になるためには、ナイトとモンクと竜騎士のすべてのジョブレベルを図の数値まで上げることが条件となる。



1　**戦闘に参加する（自分の行動で獲得）**
2　**戦闘に参加する（仲間の行動で獲得）**
3　**酒場の儲け話に参加する**

1の場合は、攻撃や回復などの自分の行動によって、現在のジョブのジョブポイントを獲得できる。2の場合は、味方がジョブポイントを獲得するときに、その味方と同じジョブのポイントが獲得できるというもの。これは、味方の獲得したジョブポイントの10パーセント程度である。儲け話については、「儲け話」(P36)を参照のこと。

●マスターの称号

ジョブには、それぞれアビリティが設定されている。このアビリティをすべて修得することで、そのジョブのマスターとなり、ジョブ名に★マークが表示される。このマークが表示されないということは、そのジョブの持つアビリティのすべてを修得していないということだ。

基本的に、ジョブポイントを集めることでマスターになれるが、右のふたつだけは例外である。

ジョブ系統図について

見習い戦士系とアイテム士系に分類することができる。もし、ものまね士を目指すなら、両方の系統を育てる必要がある。

特殊なアビリティ修得

◇見習い戦士（ラムザ）

見習い戦士は、ラムザのみ特殊である。マスターになるには、見習い戦士の状態でアルテマを受け、ラーニングすればいい。

◇召喚士

ジョブポイントで修得できる召喚獣だけではマスターにはなれない。召喚士マスターとなるには、召喚士になった状態で、ディープダンジョン最奥部でゾディアークをラーニングすればいい。

アビリティシステム

何ができて、何ができないのか。ともに行動する仲間の能力は、時に自分の命にかかわることになる。何ができるのか？　それこそが、アビリティである。『FFT』では、例えアイテムを使うだけであろうと、そのためのアビリティが必要となっている。よって、アビリティの重要度は非常に高い。アビリティを修得していなければ、装備武器による攻撃と移動しかできないのだから。ここでは、アビリティの種類と修得方法について解説していく。

アビリティの種類 専門的技術と能力の数々

●アクションアビリティ

攻撃などの行動をアクションと言う。これは、その行動時に使用することのできるアビリティである。通常は、現在のジョブと修得している別のジョブのアクションアビリティをセットすることができる。よって、ふたつのアビリティを使用可能な状態にして、状況に応じて使い分けることができるのである。これによって、黒魔法の使える侍や、拳術の使える召喚士などを作ることができる

●リアクションアビリティ

攻撃を受けたときに、その反応として起こる行動をリアクションという。リアクションアビリティは、セットしておくことで、攻撃を受けたときにBraveの数値に応じた確率で発動するアビリティである。Braveの数値と発動確率については、「ステータス」(P10)で触れている。

●サポートアビリティ

装備系　ジョブによって装備できないアイテムを装備可能にするもの、戦闘中に装備を変更できるもの、装備品の盗難や破損を防ぐものなどがある。

アップ&ダウン系　攻撃力や防御力などを上昇させるアッパーアビリティと消費MPやチャージタイムを半減してくれるダウナーアビリティがある。これらのアップ&ダウンアビリティは、それぞれ33パーセントのサポート効果が得られる。例外として、消費MP半減はMP消費量を50パーセントにし、ショートチャージはCTを50パーセント短縮する。また、格闘は素手と拳術の攻撃力を25パーセントアップする。

まじゅう系　モンスターに関係するアビリティ。モンスターを味方にしない場合でも、使い方によっては戦闘を有利に展開できるものもあるので、無視できないアビリティである。効果と使用目的は、44ページを参照。

アクションとリアクションの矛盾

リアクションアビリティに、弓使いの精神統一というものがある。これは、ターゲットとなるユニットに攻撃を100パーセント命中させるというものだ。しかし、精神統一で攻撃した場合でも、標的のリアクションアビリティが発動して回避される場合がある。100パーセント命中するはずの攻撃が矢かわしなどで回避されてしまう場合がそれだ。極端な例だが、100パーセント命中する攻撃と100パーセント回避するリアクションがぶつかった場合は、結果としてリアクションが有効となる。矛盾は解決されている。

●ムーブアビリティ

ムーブとは移動。すなわち移動能力に関するアビリティである。これは、移動能力そのものに関するものと、移動中の特殊能力に関するものとの2種類がある。

移動能力　移動距離やジャンプできる高さなどの、移動能力そのものに影響するアビリティ。

移動中特殊能力　移動中に様々な影響を与えたり、移動に関する属性に影響を与えたりするアビリティ。

アビリティのセット 組み合わせのオリジナリティ

アビリティは修得しただけでは使用できない。装備アイテムと同じように、編成でセットしておく必要がある。

アクションアビリティは、セットすれば修得しているそのジョブのアクションアビリティのすべてが使用できるようになる。例えば、アイテム士のアクションアビリティをすべて覚えたユニットがモンクに転職し、アイテムというアクションアビリティをセットした場合、ポーションからフェニックスの尾まで、すべてのアイテムが使用できる。逆に、何も修得していないアクションアビリティをセットしても、戦闘中にコマンドを選択することはできない。

ジョブチェンジしたばかりで、そのジョブのアクションアビリティを何も修得していない場合でも、現在のジョブのアクションアビリティは必ずセットされてしまう。

リアクション、サポート、ムーブアビリティは、アクションアビリティとは違い、ジョブごとにまとめてセットすることはできない。例えば、モンクのリアクションアビリティには「瀕死HP回復」「カウンター」「ハメドる」の3種があるが、これらを「モンクのリアクションアビリティ」としてまとめてセットすることはできないのである。

アビリティの修得 ジョブポイントで覚える

獲得したジョブポイントを使い、好きなアビリティを修得することができる。ただし、ジョブポイントは各ジョブごとに設定されているので、「アイテム士のジョブポイントを使って弓使いのアビリティを覚えよう」といったことはできない。また、ジョブポイントでは獲得できないアビリティもある。特殊なアビリティの獲得については、「特殊なアビリティ修得」(P15)を参照のこと。

サポートアビリティ

装備系リスト

斧装備可能(見/特性)　メンテナンス(ア)　装備変更(ア)　重装備可能(ナ/特性)　盾装備可能(ナ/特性)　剣装備可能(ナ/特性)　自動弓装備可能(弓/特性)　銃装備可能(話/特性)　槍装備可能(竜/特性)　刀装備可能(侍/特性)　両手持ち(侍/特性)　二刀流(忍/特性)

アップ&ダウン系リスト

取得JpUP(見/アップ系)　格闘(モ/アップ系/特性)　魔法防御力UP(白/アップ系)　魔法攻撃力UP(黒/アップ系)　ショートチャージ(時/ダウン系)　消費MP半減(/ダウン系)　防御力UP(陰/アップ系)　攻撃力UP(風/アップ系)　取得ExpUP(算/アップ系)

まじゅう系リスト

まじゅう使い(見)　密猟(シ)　調教(話)　まじゅう語(話/特性)

特殊系リスト

防御(見)　アイテム投げ(ア)　精神統一(弓)

ムーブアビリティ

移動能力系リスト

Move+1(見)　Jump+1(弓)　テレポ(時)　Move+2(シ)　Jump+2(シ)　移動距離天候無視(陰)　高低差無視(竜)　移動距離地形無視(風)　溶岩上移動(風)　水面移動(侍)　水上移動(忍)　Move+3(吟)　飛行移動(吟)

移動中特殊能力系リスト

アイテム発見移動(ア)　HP回復移動(モ)　浮遊移動(時)　Exp獲得移動(算)　Jp獲得移動(算)　MP回復移動(陰)

「特性」となっているものは、ジョブの基本能力なので、そのジョブに就いていればセットしなくてよい。

SYSTEM

オンラインヘルプ

「戦場では道を知る者が勝利する」とは、どこかで聞いた言葉であろう。「FFT」に含まれる膨大な情報を、すべて暗記しておくことは難しい。そこで役立つものが、オンラインヘルプ。基本的な設定や様々な効果や属性など、実に幅広い知識が詰め込まれたそれらは、プレイに必要な情報を提供してくれる。プレイヤーは、それらの情報を元に状況に応じて活用方法を考え、実行すればいい。覚えることではなく、考えることに専念できるわけである。

オンラインヘルプとは 知識のサポート

オンラインヘルプとは、ソフトウェア上でヘルプメッセージを表示する機能である。『FFT』では、あらゆる項目について、ヘルプメッセージが用意されている。

基本的なところでは、詳細ステータス画面に表示されている項目の意味を調べることができる。ここだけでも、21項目以上にわたって、その項目の意味やヒントとなるメッセージを表示することができる。

また、魔法やアイテムではその効果や装備可能ジョブ、バトルフィールドの地形では発動する風水術の種類、キャラクターの名前では固有のメッセージやヒントなど、実に様々な情報を引き出すことができる。

セレクトボタンの使用 ユーザフレンドリーな表示方法

プレイ中に疑問に思ったことや、初めて入手したアイテムなどがあれば、まずオンラインヘルプを見るようにするといい。

ヘルプを表示させるには、まずセレクトボタンを押し、指カーソルを表示させる。次にヘルプを表示させたい項目を指定すればいい。また、バトルフィールドなどのヘルプは、調べたいパネルを指定した後にセレクトボタンを押すと表示される。

基本的な情報は、ほぼオンラインヘルプで入手することができる。プレイヤーはそれらの情報を整理し、どのように組み合わせていくのかを考えればいい。

プレイヤーは覚えることではなく、考えることに専念できるわけである。そして、その考えるという行為へのヘルプが本書（オフラインヘルプ）ということになる。オンラインとオフラインのヘルプを活用し、最適なプレイ環境を構築してほしい。



戦闘分析

Battle

●レベル
●チャージタイム
●移動と行動
●魔法の使用
●高低（高さ）の概念
●ステータス異常
●埋もれたアイテム



シナリオを楽しむにせよ、システムを楽しむにせよ、戦闘はプレイの中心ともなる重要なポイントである。それだけに、様々な要素が複雑に絡み合っている。だが、その複雑さこそが、「FFT」にタクティカルな面白さを与えているのである。ここでは、アクティブタイムバトルを中心に、3Dバトルフィールドで繰り広げられる戦闘システムの基礎をまとめ上げた。

レベル

成長すること。それは、力を伸ばし、技を磨くことである。「FFT」では、経験値の獲得によってユニットの基本的な力を上昇させるレベルアップが行え、ジョブポイントの獲得によってアビリティという技を修得することができる。いかに早く成長するか。それは、成長のシステムを理解することで、見えてくる。成長システムを知ることは、理想のユニットへの近道となるのである。それは、どのようなユニットを育てる場合でも、例外はない。

レベルについて ユニットの成長

●レベルアップによる変化

レベルが上下することで、ユニットのHP、MP、Speed、ATの値が変化することがある。これらは戦闘において重要な要素でもあるため、ユニットの成長という点でレベルアップは欠かすことのできないものとなっている。

これらの変化は、レベルアップもしくはレベルダウン時に、そのときのジョブに応じて変化する。例えば、HPに優れたジョブに就いている時にレベルアップすればHPが大きく上昇し、MPに優れたジョブに就いていればMPが大きく上昇する。これは、デジェネレータによるレベルダウン時にも同様のことが言える。そのため、HP成長率の高いジョブでレベルを上げた後、HP成長率の低いジョブでデジェネレータを使いレベルを下げ、次にMP成長率の高いジョブでレベルを上げれば、HPとMPの両方に優れたユニットを育てることも可能だ。それぞれの項目に優れたジョブと劣ったジョブについては、「ジョブシステム」(P14)を参照のこと。

●レベルと経験値

レベルは、経験値(Exp)の総獲得値に応じてアップしていく。経験値は戦闘で獲得できるが、その値は、ターゲットとなるユニットとのレベル差によって変化する。

下にある表は、レベル差による獲得経験値の違いを表したものである

レベル差による獲得経験値の変化

レベル差	−10	−9	−8	−7	−6	−5	−4	−3	−2	−1	／
獲得Exp	1p	1p	2p	3p	4p	5p	6p	7p	8p	9p	／

レベル差	0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+10
獲得Exp	10p	11p	12p	13p	14p	15p	16p	17p	18p	19p	20p

SYSTEM III

レベル差とは、ターゲットと自分とのレベルの差を表しており、「-10」とは自分よりもターゲットが10レベル低い場合である。例えば、レベル20のユニットがレベル15のユニットを攻撃する場合には、レベル差が「-5」となり、獲得経験値は5ポイントとなる。また、自分に魔法などを使用した場合には、レベル差0となり獲得経験値は10ポイントとなる。

これらは、敵味方いずれがターゲットであっても同じである。レベルアップを図るならば、敵味方を問わず、自分よりも高いレベルのユニットをターゲットに行動することで、より効率的に経験値を獲得できる。

●ジョブによる違い

ジョブレベルをアップさせ、アビリティを修得するためには、戦闘に参加してジョブポイントを獲得する必要がある。ジョブポイントの獲得方法は、経験値と違い次の3つがある。

1　攻撃や回復などの行動によって獲得
2　味方の行動によって獲得
3　儲け話による獲得

1については、経験値と同様に、戦闘中の自分の行動によって獲得する方法である。2は、自分の行動ではなく、戦闘中の味方の行動によって獲得できるというもの。これは、自分のジョブではなく、味方のジョブのジョブポイントが獲得できる。例えば、自分が見習い騎士であっても、ナイトの味方の行動によって、ナイトのジョブポイントが獲得できるというものだ。ここで獲得できるポイントは、味方ユニットが獲得したポイントの10パーセント程度である。3については、「儲け話」(P36)を参照のこと。

ジョブポイントの獲得値は、経験値とは違い、ターゲットとの差ではない。現在のジョブの総ジョブポイントに応じて獲得できるポイントが変化する。

獲得ジョブポイント表の補足

獲得できるジョブポイントは、ジョブレベルではなく、総ジョブポイントによって増加していく。つまり同じ行動でも、総ジョブポイントの高いユニットのほうが、多くのジョブポイントを獲得できるのである。よって、尻上り的に獲得ジョブポイントは増加していき、より多くのジョブポイントを必要とするアビリティも修得しやすくなる。

レベル差による獲得経験値の変化

ジョブポイント	150	200	300	400	700	1100	1200	2200	3000	3300
ジョブレベル	1	2	2	3	4	5	6	7	8	8
獲得Jp	23p	25p	29p	29p	31p	33p	35p	37p	39p	40p

チャージタイム

どれだけ素早く動けるか。戦いが相手と自分との行動のやりとりである以上、相手よりも早く動くことは、それだけで重要な勝因となるのである。スピードは、勝敗を決するほどの力を持っている。順番に交互に攻撃をしあうような戦場など存在しない。素早いユニットは数多く行動し、ノロマなユニットはそれなりの回数しか行動できない。何がユニットの素早さを決定するのか。どうすれば素早くなれるのか。ここでは、素早さを分析する。

チャージタイムとアタックターン 素早さの数値化

●スピード

戦闘は チャージタイムバトル(CTB)という流れにそって行なわれる。これは、バトルフィールドに登場している敵味方すべてのユニットが順番に移動と行動を行って進められるものである。ここで、移動や行動を行う順番のことをアクティブターン(AT)と呼ぶ。

ユニットは、チャージが完了した順番にATとなる。このチャージの完了は、チャージタイム (CT)ゲージによって確認でき、CTが100になることでAT となる。

チャージ量は、スピード(Speed)値に依存している。よって、Speed値の高いユニットほど、早くCT が100になるため、素早く行動することができるようになる。ただし、Speed値が高ければ有利なのかというと、そうとばかりは言えない。戦闘不能状態から復活不可能なクリスタルになるまでのカウントダウンが、このスピードに依存するからである。よって、パーティー内でSpeed値が異常に高いユ

Speedの違いによるCTの違い



CTの違い

下図(上)はスピードの違いによるCT の違い。下図(下)はヘイストによるCTの違い。CTの違いは、比較するユニットとの相対的な関係だ。

ヘイスト(スロウ)の違いによるCTの違い



ニットが戦闘不能になると、回復前にクリスタルになってしまう場合も考えられる。これについては、「ステータス異常」(P30)でも触れる。

●チャージタイムの短縮と遅延

Speedを上昇させるかCTゲージの進行を早くすることで、次のATまでの待ち時間を短くできる。スピードはアビリティなどで増減できる。また、CTゲージの進行は、ヘイストやスロウで変化できる。ヘイストはCTの進行を倍にしてスロウは半分にする。左ページ下の図を見てほしい。これは、相手と自分の相対的な関係なので、相手のスピードを下げたりスロウをかけるのと、自分のスピードを上げたりヘイストをかけるのは、結果的にまったく同じことになる。したがって成功率の高いほうを選択すればよい。

アクティブターン 移動と行動について

ATでは移動、行動を選ぶことができる。移動と行動は各1回ずつ行え、どちらが先でも構わない。ターゲットに近づいてから攻撃することも、攻撃してから距離を空けることも可能である。また、待機を選ぶこともできる。

●待機とCTゲージ

移動と行動を行った場合、CTゲージは0になる。ところが、移動か行動の一方だけを実行して待機した場合は、CTゲージは20からチャージを開始する。また、何もせずに待機した場合は、40からチャージが開始する。これによって次のATまでの時間が短くなる。

移動と行動をして待機→CT0から
移動か行動をして待機→CT20から
何もしないで待機→CT40から

●攻撃方向

ターゲットの正面からの攻撃と、側面からの攻撃と、背後からの攻撃では、攻撃命中率が変化する。これは、回避率そのものが変化するわけではなく、回避条件が変化するためだ。ただし、矢かわしや見切るなどの回避系リアクションアビリティをセットしている場合、上記の回避に加えてリアクションの発動も関係する。このリアクションアビリティの発動確率は、攻撃方向の影響を受けない。

攻撃方向と攻撃命中率について

ステータスには、武器回避率(Wep.Power)、攻撃回避率(C-EV)、盾・攻撃回避率(S-EV)、アクセサリ・攻撃回避率(A-EV)がある。これらの値は攻撃方向による影響を受けない。では、どうして攻撃方向によって、攻撃成功率が変化するのかというと、それは次のような段階で攻撃の判定が行われるからである。

○前方から攻撃を受けた場合

1:マントによる回避(A-EV)
⬇失敗!
2:盾による回避(S-EV)
⬇失敗!!
3:装備武器による回避(Wep.Power)
⬇失敗!!!
4:ユニット自体の回避(C-EV)
⬇失敗!!!!
5:攻撃命中!!!!!

○側面から攻撃を受けた場合

1:マントによる回避(A-EV)
⬇失敗!
2:盾による回避(S-EV)
⬇失敗!!
3:装備武器による回避(Wep.Power)
⬇失敗!!!
4:攻撃命中!!!!

○後方から攻撃を受けた場合

1:マントによる回避(A-EV)
⬇失敗!
2:攻撃命中!!

このように、攻撃方向によって、回避のために用いられる要素数が変化するのである。そのため、要素が多いほど回避確率は上がる。

移動と行動

戦闘の基本は、敵に攻撃を加えるために接近し、敵の攻撃を受けないために距離を置くことだ。限られた行動の機会を、いかに無駄なく活用できるか。それこそが、最終的な勝敗を決める。ユニットの移動能力であるムーブとジャンプ、攻撃時の注意点とも言える攻撃方向。それらを知ることは、タクティクスの基本でもある。どこまで移動できるのか、どこへ移動すればいいのか。状況を把握してこそ、的確な戦術を立てることができるのだ。

テレポ成功率 Telepo

Move圏内	100%
+1パネル	90.0%
+2パネル	81.0%
+3パネル	72.9%
+4パネル	65.6%
+5パネル	59.1%
+6パネル	53.1%
+7パネル	47.8%
+8パネル	43.0%
+9パネル	38.7%
+10パネル	34.9%

テレポの成功率

ムーブ値を1パネル越えるごとに10パーセントずつ成功率が低下していく。ただし10パネル越えると0パーセントになるわけではない。常に1パネル内側の成功率の90パーセントとなるのだ。このため、どれだけ遠くであろうと、成功率が0パーセントになることはない。

移動範囲とパネル種類 バトルフィールドの歩き方

移動可能範囲は、ムーブ(Move)値とジャンプ(Jump)値によって決定する。ATで移動を選択すると、移動可能範囲が青く点滅する。通常のパネルであれば、ムーブ値と同じ数のパネルだけ移動できる。つまり、ムーブ4のユニットであれば、4パネル移動できることになる。ただし、ユニットによっては、進入不可のパネルも存在する。ジャンプに関しては、「垂直(高さ)の概念」(P28)で詳しく触れる。

●進入可不可地形

バトルフィールド上には様々な地形のパネルがあり、パネルの種類によって特定の能力やアビリティを持たなければ進入できない場所も存在する。代表的なものが、「水」、「熔岩」などの地形である。

水地形は、水面移動(侍)、水上移動(忍者)などのサポートアビリティが必要である。水中進入不可ユニットは、文字通り進入できない。同様に、熔岩地形は、熔岩上移動(風水士)のサポートアビリティが必要である。

●パネル種類による影響

また、パネルの種類によって影響を受けるアビリティもある。風水士のアクションアビリティである風水術は、使用するユニットが立つ地形に応じた効果のみが発揮される。ターゲットが立つ地形ではない。そのため、バトルフィールドに存在しない地形の風水術しか修得していない場合、風水術は使用できないことになる。

●移動と確率

基本的に移動に関する成功率はない。移動可能範囲内であれば100パーセント移動でき、範囲外には100パーセント移動できない。ただ、テレポ(時魔道士)というムーブアビリティをセットした場合は、この法則に当てはまらない。

テレポをセットした場合、バトルフィールド全体が移動可能範囲となり、圧倒的な広域移動能力を持つことができる。しかし、テレポによる移動は100パーセント確実なものではない。その移動成功確率は、起点となるパネルと目的地となるパネルとの距離に影響を受ける。当然ながら、遠くまで移動しようとすればするほど、移動成功率は低くなる。失敗した場合には、CTゲージは移動を行ったときと同じだけ減少し、なおかつ失敗したために1パネルも移動できずに、もといたパネルに留まることになる。なお、テレポに関する、移動距離と成功率については、左ページ下にある表を参照してほしい。

この成功率は、敵味方ともに同じである。そして、テレポによって移動を行う敵は、100パーセント成功するムーブ値内にしか移動しない。ただし、例外としてエルムドア侯爵のダテレポがある。ダテレポは、移動距離に関係なく、常にテレポが成功するのである。

行動の種類と射程距離 何をするべきか、何ができるのか

行動には、たたかう、現在のジョブのアクションアビリティ、セットしたアクションアビリティの3つがある。

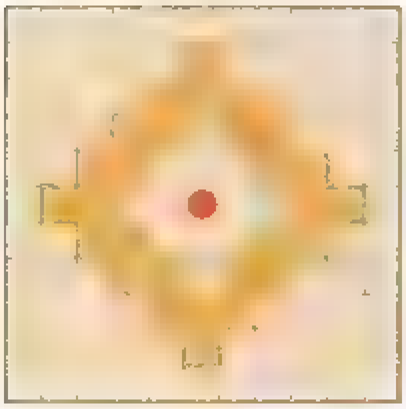
たたかうは、現在装備している武器による攻撃を行うもので、何も装備していない場合は、素手で攻撃する。またアビリティによる攻撃では、魔法などの特殊な攻撃が行なわれる。このとき、詩や踊りなど特殊なアビリティを除いたすべての行動には、射程距離が関係する。

ここでは、平面上での射程距離について説明する。しかし、マップには高さの変化がある。高さについては、「垂直(高さ)の概念」(P28)を参照のこと。射程距離には、次の3タイプがある。右の図を見てほしい。

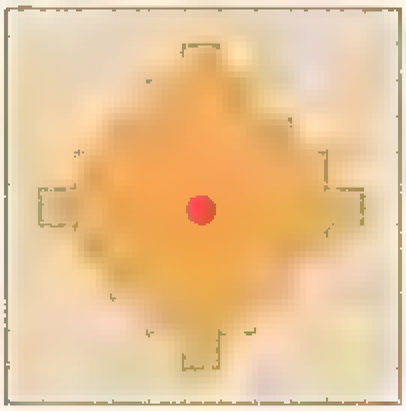
1 弓・自動弓タイプ
2 投石・銃・魔法タイプ
3 その他の武器・素手タイプ

これらは、装備武器などによる射程距離の違いで分けている。射程距離は攻撃するユニットから標的となるユニットまでの距離であり、魔法などには標的を中心とする効果範囲が設定されているため、実質的に射程距離外のユニットを狙うことも可能である。この射程距離があるために、行動前にターゲットに接近したり、行動後に敵ユニットから離れたりする必要があるのだ。行動範囲だけでなく、射程距離を含めた攻撃範囲を常に把握するようにしたい。

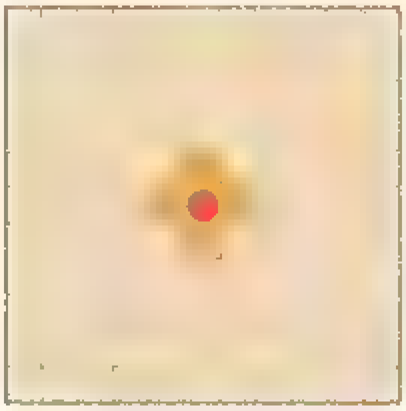
弓・自動弓タイプの射程距離



投石・銃・魔法タイプの射程距離



その他の武器・素手タイプの射程距離



上図はそれぞれ、弓と自動弓、投石と銃と魔法、その他の武器と素手の射程距離を表している。ただし自動弓は直線で標的に向かうため、ユニット周辺の空白地帯(近距離すぎる射程範囲外)にいる敵ユニットにも攻撃できる。これらすべては、射程距離のパターンを示しているので、実際のパネル距離は、装備している武器によって変化する。例えば、槍などを装備している場合は、素手タイプ射程パターンで距離は2パネルとなる

魔法の使用

魔法。その人知を越えた壮絶なる力の発動には、特殊な呪文の詠唱が要求される。それが強大な力であればあるほど、発動までには多くの時間を要するのである。ここでは、戦術的にも戦力的にも欠かすことのできない魔法の発動システムについて分析する。一撃必殺の威力を秘めた攻撃を効果的に用いるためにも、発動までの無防備な時間や、それを短縮する方法を知る必要があるのだ。そうした知識こそが、強力な武器となるのである。

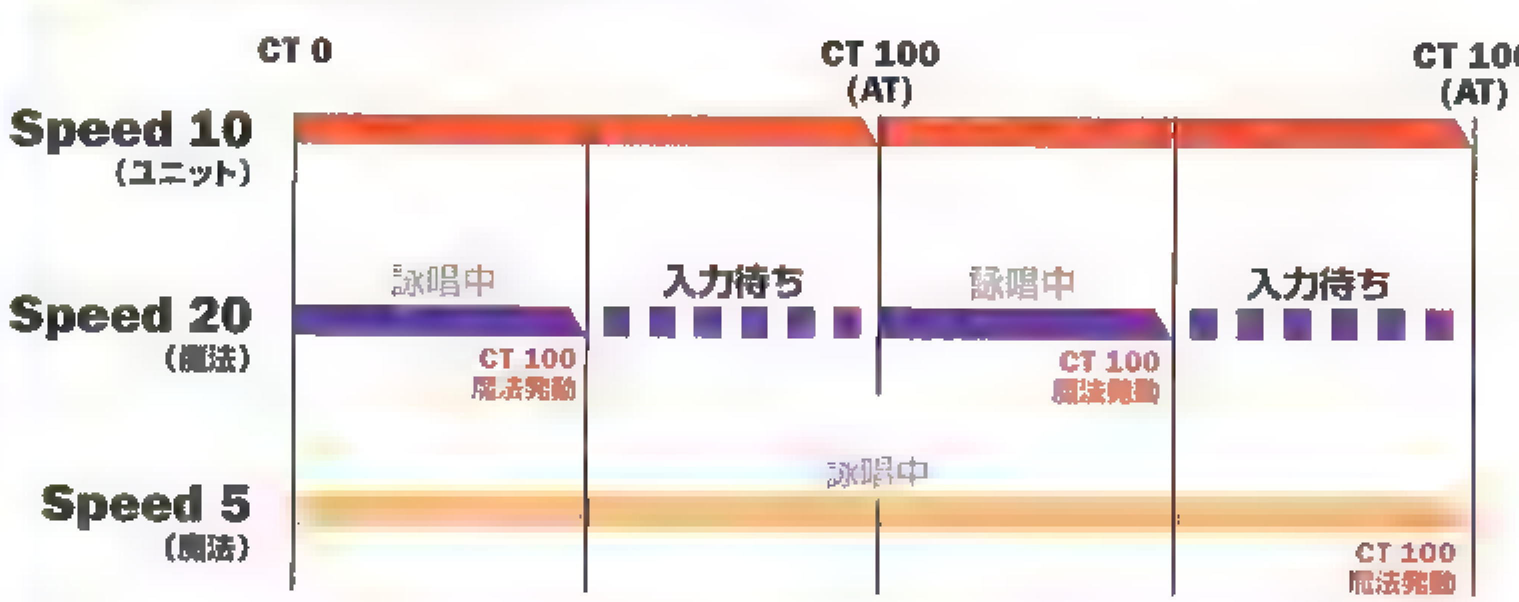
詠唱と発動
発動までのCT

魔法などある種の行動は、発動までに一定の時間がかかる。この時間は、いわゆる呪文の詠唱にあたり、それぞれの魔法などに設定されたSpeedによって異なる。

●詠唱について

発動はCTが100になったときである。ただし、ここでいうCTは、ユニットの行動までのCTとは別のものである。それぞれの魔法などには固有のSpeedが設定されている。例えば、白魔法ケアルのSpeedは25、ケアルガのSpeedは15となっている。ふたつを比べたとき、ケアルがCT100となり発動できるタイミングでは、ケアルガのCTは60であり、まだ呪文の詠唱中ということになる。つまり、Speed値の高い魔法ほど、素早く発動できるようになっているのである。これは、ユニットのSpeedとCTの関係と同じだ。そして、同様にヘイストとスロウの影響を受ける。

魔法の詠唱について



●発動順

魔法を選択するときに、魔法名と一緒にTurnという数値が表示される。これは、ユニットの行動（AT）順と魔法のチャージが完了する順を合わせたもの。例えば、Turnが02となっている魔法は、２ターン目に発動するということだ。また、選択時に、魔法を選択したカーソルを左右に動かすことで、全体のAT順と合わせた発動一覧表が表示される。敵ユニットの魔法の発動順など、既に詠唱（魔法のチャージ中）に入っている魔法の発動順も、バトルフィールド上でATの順番を調べることでわかる。

ターゲット設定　ユニットとパネルの違い

武器などとは違い、その場ですぐに攻撃が発動しない魔法は、ふたつのターゲット指定の方法がある。また、それぞれの魔法には効果範囲が設定されており、標的を中心とした一定範囲に効果が及ぶ。例えば効果範囲３の魔法は、標的を中心に前後左右に２パネルずつ効果が広がる。これによって、実際には射程距離の２パネル周囲まで魔法の効果を届かせることができるようになっている。

●ターゲットユニット指定

ターゲットをユニット指定にすると、そのユニットを確実に攻撃することができる。詠唱中（魔法のチャージ中）にターゲットユニットが移動した場合でも、ユニットに合わせて効果範囲が移動するからである。しかしその反面、敵味方の区別をしない魔法をかけている場合は、ターゲットユニットの移動によって、効果範囲内に味方が入ってしまう場合もある。

●ターゲットパネル指定

ターゲットをパネルにすると、詠唱中(魔法のチャージ中)に効果範囲内からユニットがいなくなってしまえば、魔法自体が不発となる。ただし、あらかじめユニットの動きを予測して、発動タイミングに移動してくるであろうパネル付近に罠をはるように魔法かけることなどができる。

●特殊ターゲット

使用する魔法によっては、効果範囲内の敵や味方を区別するものやしないもの、はじめから敵または味方のすべてをターゲットとするもの、特定の条件に応じてターゲットを選別するものなどの種類がある。

CTのある攻撃リスト

白魔法(白魔道士)
黒魔法(黒魔道士)
時魔法(時魔道士)
召喚魔法(召喚士)
チャージ(弓使い)
ジャンプ(竜騎士)
陰陽術(陰陽士)
詩(吟遊詩人)
踊り(踊り子)

ターゲットもしくは効果範囲内の敵味方区別なしリスト

白魔法(白魔道士)
黒魔法(黒魔道士)
時魔法(時魔道士)
チャージ(弓使い)
ジャンプ(竜騎士)
陰陽術(陰陽士)

ターゲットもしくは効果範囲内の敵味方区別するリスト

召喚魔法(召喚士)
詩(吟遊詩人)
踊り(踊り子)

ターゲット特殊選別

算術(算術士・CTなし)

垂直(高さ)の概念

山もあれば谷もある、水もあれば溶岩もある。過酷な地形こそが、3Dバトルフィールドの実態だ。高さの概念は、移動と行動に大きな影響を与える。目の前の丘を乗り越えて行けるのか、目の前の谷を飛び越えて行けるのか、実際にその場に立つまでわからないようでは、戦略を立てることは不可能だ。しかし、地形状況とユニットの能力さえ完璧に把握すれば、そうした心配は無用となる。これは、優れた戦略家のための基礎知識でもある。

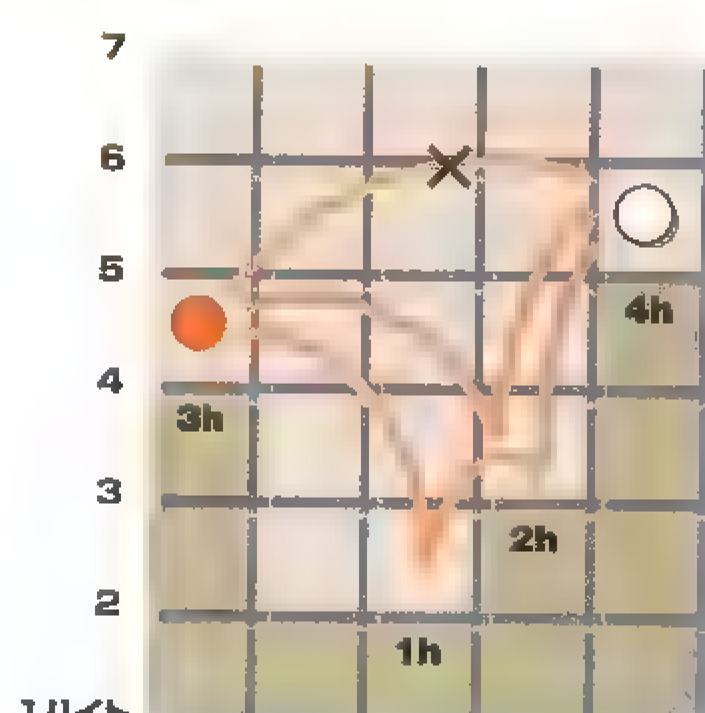
高さのある地形 移動と行動への影響

●移動とジャンプ

バトルフィールドは平面(2D)ではなく立体(3D)として構築されている。そのため、高さの概念が存在し、移動や行動に様々な影響を与えてくる。

高さと移動に関して重要となる要素は、ジャンプ値である。ジャンプは、ユニットのジャンプ力を表すパラメータで、ユニットはジャンプ値と同じ高さ(ハイト)だけ上り下りすることができる。また、ジャンプ値の半分の距離だけ溝などの進入不可地形を水平にジャンプして飛び越えることもできる。この水平ジャンプの場合は、着地パネルがジャンプの踏み切りをするパネルと同じ高さかより低くなければならない。下の図は、地形とジャンプ値による移動ルートの違いを表したものである。

Jumpについて



ジャンプ値と進行ルート

右図は、●のユニットが、○の位置へ移動するための進行ルートを表したものである。前提として4パネル先に移動するため、ムーブ値は4あるものとし、ジャンプ値の違いによるルートの変化を説明する。

ルート1は、ユニットのパラメータがどういったものであっても、絶対に不可能なルート。3ハイトの位置から4ハイトへ直接水平ジャンプすることはできない。ルート2は、ジャンプ値が4以上の場合可能である。水平ジャンプで飛び越えることのできるパネル数は、ジャンプ値の半分。つまり、2パネル飛び越えるためにはジャンプ値が4以上でなければならない。ルート3はジャンプ値が2~3の場合。もし、1ハイトが進入不可地形だった場合、ルート3しか進めないユニットは、○の位置へは移動できないことになる。

●行動

高さが行動に与える影響は、物理攻撃の成否、弓など物理遠距離攻撃時の障害物、魔法の効果範囲としてである。

魔法については、それぞれに設定されている垂直効果によって高さとの関係が決定する。これはオンラインヘルプでも「効果2・垂直0」などと表示され、確認することができる。垂直の値は、その魔法が、ターゲットとなるユニットやパネルを起点に上下にいくつの高さに効果を与えることができるのかを表している。例えば、斜面にいるユニットに垂直０の魔法をかけた場合、１ハイト上のパネルや１ハイト下のパネルは魔法の効果範囲外になる。地形と魔法の垂直効果の関係を示した右の図を参照してほしい。

物理遠距離攻撃には、ロングボウなどの放物線を描く投射武器とボウガンや銃などの直線的投射武器とがある。このうち、放物線を描く投射武器は、標的まで山なりに飛ぶため、高さを無視して攻撃することができる。だが、ボウガンや銃などは、ターゲットまでの間に高い地形がある場合、その障害物に当たってしまう。また、射程距離にも高さは影響する。投射武器の射程距離は、ユニットのいる高さとターゲットの高さの関係によって変化する。これは２ハイトで１パネルの影響を受ける。つまり、平面上での射程距離よりも、２ハイト下のパネルを狙ったときのほうが１パネル遠くまで狙うことができるのである。下の図がこの高さ補正を表している。注意すべきは、高さ補正は弓だけが受けるということ。銃、投石、自動弓は常に一定である。

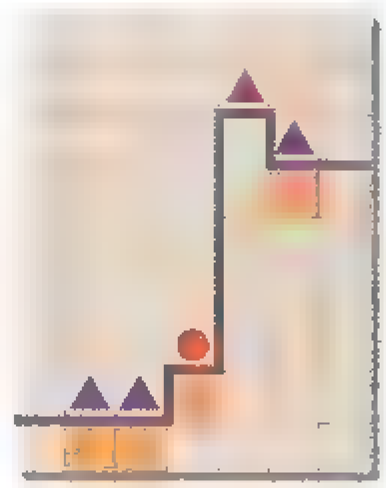
●水深

水中に進入可能なユニットであっても、水深の影響は受ける。水深が２ハイトのパネルに立ち止まったユニットは、深すぎる水のため攻撃などを行うことができず、強制的に待機しか選択できなくなる。ただし、次のATでは移動を行うことはできるので、脱出は可能である。

魔法の垂直効果

下の図は、効果範囲３ 垂直効果３の魔法を使用した場合の高さとの関係を表したものである。ターゲットは○のユニット。ターゲットの左右2パネルが効果範囲に含まれるが、ここで高さの影響がある。ターゲット左のユニットは、1ハイト低い位置にいるが、垂直効果３のため効果範囲に入る。ターゲット右の３ハイト上のパネルにいるユニットも同様である。ところが、▲ユニットは、水平効果範囲には完全に入っているが、高さが魔法の垂直効果を越えているので、魔法の影響をまったく受けない。

魔法の垂直効果

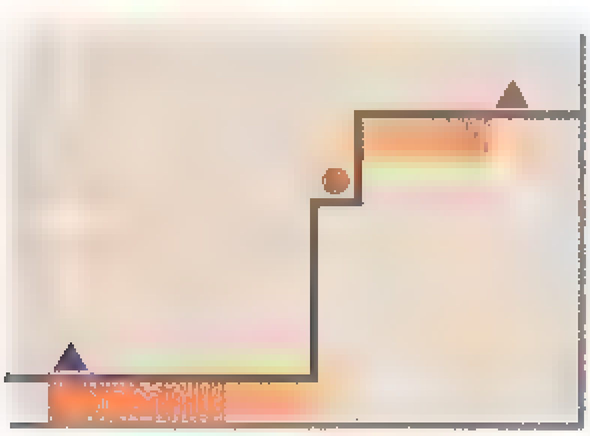


■効果範囲

弓射程距離の高さ補正

左の図は、弓攻撃をするときの、高さによる射程距離の変化を表したものである。●が弓攻撃を行うユニット。この弓の射程距離は、水平ならば４パネルのものである。だが、2h上のパネルにいる▲のユニットには当てることができず、4h下のパネルにいる△ユニットは射程距離内に入る。●の左右２パネルは、常に弓の射程空白地帯である（P25を参照）。このように、高さ２につき、パネル１の射程距離補正を受けるのは、弓攻撃だけである。

弓射程距離の高さ補正



●弓ユニット
弓ユニットの周辺範囲外
■射程範囲

ステータス異常

ベストコンディションを常に保つことができれば、それに越したことはない。だが、戦場でそれを望むのは不可能に近い。優れた戦術家ほど、ユニットのコンディションの変化に柔軟に対応し、素早い善後策を講じ、状況の悪化を最小限に防ぐことができる。もちろんそうした状況への予防策も万全にしておかなければならない。そのためにも、予想される障害を把握し、的確な対処法を知っておく必要があるのだ。

ステータス異常の種類 様々な異常による影響

●種類と分類

ユニットのステータスは、アイテムの効果やステータス変化魔法の効果などにより、様々に変化する。これらステータス異常には、悪性のものと良性のものとがある。回復に関しても、一定時間で自動的に回復するものや、特定のアイテムや魔法を必要とするもの、またユニットの存在そのものを消してしまうものなど実に様々なものがある。

行動中ステータス

魔法や詩い踊り中などのアビリティ発動のためのチャージ中（回避率0）や防御中（回避率アップ）など。

補助ステータス

CTに影響するものやHPに影響するもの、攻撃力に影響するものなど、様々な補助的ステータスが含まれ、通常よりも有利になるものもあれば、不利になるものもある。

体力障害ステータス

瀕死や戦闘不能など、HPの低下によって起こるステータス異常。

その他のステータス

BraveやFaithに影響を与えるものや、リフレクなど魔法を反射するものなどが含まれる。

●戦闘不能

HPが0になることでユニットは戦闘不能となり、クリスタルになるまでのカウントダウンが始まる。カウントが0になる前であれば、アイテムやアビリティによって戦闘可能状態へ復活させることができる。ただし、カウントが0になりクリスタルになってしまった後は、どのような手段を使っても、復活できない。これには、敵味方、固有非固有ユニットの区別はない。

また、敵ユニットかクリスタルになるか宝箱になるかはランダムである。

ステータス異常リスト

○良性ステータス異常

レビテト	浮遊して移動
リレイズ	戦闘不能が自動回復
透明	移動、行動をするまで姿を消す
リジェネ	徐々にＨＰが回復
プロテス	物理防御力が上がる
シェル	魔法防御力が上がる
ヘイスト	素早さが上がる

○悪性ステータス異常

これに関しては、右ページの「障害ステータス表」を参照のこと。

●クリスタル

戦闘不能になりカウントが0になると、味方ユニットの場合はかなり高い確率でクリスタルになり、敵ユニットの場合は宝箱もしくはクリスタルになる。クリスタルにはHPとMPを全回復する能力と、そのユニットが持っていたアビリティを継承できる能力がある。モンスターなどアビリティを持たないユニットは､回復用クリスタルとなる。

アビリティ継承と回復能力の両方を備えたクリスタルの場合は、そのいずれかを選択する。継承は、クリスタルを回収するユニットが持っていないアビリティのみ。したがって、弓使いマスターのユニットが、弓使いアビリティしか持たないユニットのクリスタルを回収しても、アビリティ継承上まったく無意味である。ただし、継承されるアビリティは、クリスタル化したユニットジョブのアクションアビリティだけではなく、もうひとつセットされたアビリティ、リアクションアビリティ、サポートアビリティ、ムーブアビリティも継承されるため、欲しいアビリティを持つユニットがどれなのかを調べておく必要がある。

アビリティの確認

敵ユニットのアビリティは、セットされた種類しかわからない。例えば、ナイトの敵ユニットが戦技と黒魔法をセットしていることは調べられるが、黒魔法の何を使えるのかを調べることはできないのである。

悪性ステータスの回復

ステータス異常はアビリティやアイテムの使用によって回復できる。大幅な戦力ダウンともなる障害ステータスに関しては、必ずその回復アイテムなりアビリティなりを用意しておくべきだろう。下の表を参考にしてほしい。

悪性ステータス表

ステータス名	症状	回復方法
睡眠	移動行動不可	万能薬･エスナ･気術
毒	徐々にHPが減少	毒消し･万能薬･エスナ･気孔術･手当て
暗闇	攻撃命中率が下がる	目薬･万能薬･エスナ･気孔術･手当て
オイル	炎属性が弱点となる	万能薬
石化	移動行動不可	金の針･万能薬･エスナ･気孔術
混乱	敵味方関係なく自動行動	万能薬･エスナ･気孔術
沈黙	魔法詠唱不可	やまびこ草･万能薬･エスナ･気孔術･手当て
カエル	カエルなって弱くなる	乙女のキッス･万能薬･エスナ･気孔術
スロウ	素早さが下がる	
ストップ	移動行動不可	
ドンムーブ	移動不可	エスナ･気孔術
ドンアクト	行動不可	エスナ･気孔術
死の宣告	カウント後戦闘不能	
吸血	混乱状態で吸血のみ	聖水
アンデッド	回復系でダメージ	聖水
チキン	ニワトリになって逃走	Braveを上昇させる
チャーム	混乱し、味方を攻撃	
勧誘	味方に引き込んだ状態	
バーサク	攻撃力UP、操作不能	エスナ･気孔術
瀕死	HPが1/4以下	HPを回復する
戦闘不能	カウント後クリスタル化	フェニックスの尾･レイズ･アレイズ･蘇生

埋もれたアイテム

SYSTEM III

バトルフィールドに隠されたアイテム。そこには、どれだけギルを貯めようとも手に入れられない、絶対にショップで買うことのできない貴重なアイテムも存在している。ソルジャーのアクションアビリティを使用するために必要なアイテムも、この埋もれたアイテムである。これを無視することは、ユニットの行動にまで影響を及ぼしてしまう。アイテムコレクターならずとも、可能なかぎり回収を試みたい。

埋もれたアイテムと罠 バトルフィールドの探索

●要アビリティ「アイテム発見移動」

バトルフィールドには、埋もれた財宝や罠が存在する。財宝は特定の場所に設置されており、一度拾うと二度と出現しない。アイテムの発見には、アイテム士のムーブアビリティのアイテム発見移動をセットしておく必要がある。

埋もれたアイテムは、各マップごとに必ず4つ隠されており、ランダムマップではアイテムのあるパネルに罠が仕掛けられている。アイテム発見移動をセットしているユニットは、罠にかかることなくアイテムを発見できるが、アイテムを回収した後の罠には掛かってしまう。

各マップに必ずと書いたが、オーボンヌ修道院と魔法都市ガリランドには、例外的に埋もれたアイテムがない。

●レアアイテムの発見

ディープダンジョンには、そこでしか入手できない貴重なアイテムが多く隠されている。また、それ以外のマップであっても、発見者のBraveに応じて、入手できるアイテムが、通常とレアとに変化する。Brave値の低いユニットのほうが、レアアイテムを発見する確率が高い。通常アイテムは消費アイテム、レアアイテムは装備アイテムとなっているパターンがよく見られる。

●ランダムマップの利用

ランダムマップでは、アイテムのあるパネルに罠が仕掛けられているが、レナリア台地のように、イベントをクリアした後にランダムマップとなるマップには罠は仕掛けられていない。

ランダムマップは、パーティ内のレベル調整やアビリティ獲得に利用されることが多いが、アイテム回収にとっても有効である。守るべきゲストユニットなどのいないランダムマップこそ、アイテム発見に適したものと言える。

高い場所にあるアイテム

ユニットのJumpだけでは登れない場所に、埋もれたアイテムが隠されている場合がある。そんな場合は、ドラゴンなどのモンスターを足場にして登るようにするといい。



サポート分析

Support

●ランダムバトル
●儲け話
●ショップ
●毛皮骨肉店
●モンスター



ここでは、シナリオとは直接関わりのないランダムバトル、各種ショップ、儲け話など、プレイしていく上でのサポート情報をまとめた。これらは単なる補助的なシステムではなく、モンスターと毛皮骨肉店の関係など、それ自体をマニアックに遊ぶことのできるだけの奥行きを持っている。『FFT』をより深く楽しむためにも、ぜひ知っておきたい知識である。

ランダムバトル

シナリオには直接関係しないランダムバトル。だが、それには重要な活用法がある。そもそも戦いにはふたつの目的がある。シナリオを進めるための戦いと、パーティーの戦力アップのための戦いである。この後者こそが、ランダムバトルの目的と言えるものだ。そして、ユニットを育て上げることこそ、『FFT』の楽しみの中心とも言えるものなのである。より深く楽しむためにも、ランダムバトルの役割について知っておくべきだ。

ランダムバトルの敵レベル ユニットを成長させる重要な要素

ランダムバトルに登場する敵ユニットのレベルは、パーティーーのレベルから算出される。基本的な敵レベルは、パーティー内最高レベルの80～100パーセントのなかからランダムで選定される。注意すべきは、アタックチーム内のユニットのレベルではなく、パーティーに含まれるすべてのユニット中の最高レベルから算出するということである。つまり、パーティー内の特にレベルの低いユニットを育てようと低レベルユニットでアタックチームを構成した場合でも、ランダムバトルの敵レベルは、戦闘に参加しないパーティー内の最高レベルユニットから算出されるために、高レベルユニットでアタックチームを構成した時と同じように高いレベルのままであり、かなり厳しい戦闘になってしまう。ただし、この敵レベル設定には、例外もある。それが、スペシャルバトルである。

特定のマップでは、ランダムバトルの他にスペシャルバトルが発生する場合がある。スペシャルバトルは、通常のレベル計算とは異なる敵ユニットの構成となっている。スペシャルバトルの詳細は、246ページを参照のこと。

シナリオに関係するイベントバトルで登場する敵レベルは固定されている。そのため、レベルアップ目的として、イベントバトルは不向きである。前述のように、パーティーレベルに対応したレベルの敵は、ランダムバトルにしか登場しない。よって、高レベルになればなるほど、よりレベルアップを目指すなら、ランダムバトルが重要となってくるのである。

獲得ギル計算 より多くのギルを稼ぐには

戦闘後に獲得するギルは、倒した敵レベルの合計×100で決定される。このため、ギルを大量に稼ぎたい場合には

前述の敵レベル設定を利用して高くすればいい。つまり、パーティーにいるユニットの内、1体だけ最高レベルをどんどん上げればよいのである。そうすれば、登場する敵レベルもそれに合わせて上がるため、結果的に多くのギルを稼ぐことができる。これによって、パーティー内の他のユニットの獲得経験値も上昇し、より早く成長することにもなるだろう。

また、獲得ギルが倒した敵のレベルの合計であることから、大量のモンスターが出現したほうが、ギルも沢山稼げるということになる。

ランダムバトルの活用法 代表的な活用法とは

敵ユニット1体を残してパーティーアタックなどで経験値とジョブポイントを稼ぐ方法は、ランダムバトルのもっとも基本的な活用方法である。また、ギル獲得や埋もれたアイテムを探すことも有効な方法のひとつである。だが、もうひとつ忘れてはならない活用法がある。それが、アビリティ獲得である。人間ユニットが登場したら、優先して倒してクリスタル化し、そのアビリティを継承することで、ジョブポイントをコツコツとためるよりも簡単にアビリティを修得することができる。また、スペシャルバトルで登場する敵ユニットのアイテムを盗むことも、忘れてはならない重要な活用法である。したがって、次の5つが、ランダムバトルの活用法の代表的なものと言える。

(1) **パーティーアタックでの経験値とジョブポイントの獲得**
(2) **ギル獲得**
(3) **埋もれた財宝探索**
(4) **クリスタルによるアビリティ継承**
(5) **敵ユニットが装備しているレアアイテムの奪取**

上記(2)、(4)、(5)は、特別なアビリティをセットしていなくとも、戦闘後や敵を倒した後のクリスタルや宝箱化などで入手できる。ただし、狙ったアイテムをより確実に入手したり、より多くのギルを手に入れようと考えるなら、シーフのアクションアビリティの盗むをセットしておくべきだ。また、(1)に関しても、獲得ポイントをアップするサポートアビリティをセットしておけば、より効率が得られる。さらに、(3)に関しては、アイテム発見移動のセットが欠かせない。埋もれたアイテムは、32ページを参照のこと。

スペシャルバトルの発生マップ

◆ドルボダル湿原
◆フォボハム平原
◆スウィージの森
◆ベルベニア火山
◆ゼクラス砂漠
◆レナリア台地
◆ツィゴリス湿原
◆ユーグォの森
◆アラグアイの森
◆グローグの丘
◆ベッド砂漠
◆ゼイレキレの滝
◆バリアスの丘
◆マンダリア平原
◆ドグーラ峠
◆バリアスの丘
◆フィナス河
◆ポエスカス湖
◆ゲルミナス山岳

スペシャルバトルには混成パーティーも登場するが、ゲストユニットを救出しても、味方にはならない。また、倒したとしても、ゲーム進行上特に影響はない。

スペシャルバトルは、マップごとに定められた方角から入らないと発生しない。詳細は246ページにて。

儲け話

秘められた財宝や隠された秘境を発見するよろこびは、本編をも凌ぐ楽しみである。酒場で聞くことのできる儲け話は、いくつもの財宝や秘境を発見するチャンスなのだ。どこかで聞いたことのある言葉がちりばめられたそれらを発見することで、さらに広がる「FFT」の世界観。トレジャーハンターや冒険者のマスターを目指すのなら、ここにある儲け話を大成功させるための秘訣を知っておくべきだ。多くの財宝や秘境が、発見されるときを待っている。

財宝一覧

◆四神バッチセット
◆リリス像
◆タマムシ守り
◆キセル
◆硬貨縛り
◆ブラックキャット
◆ハンヤペルソナ
◆パレードメット
◆小人のパン
◆大人のパン

◆カルコブリーナ
◆ルゲイエボーグ
◆赤のマテリア
◆青のマテリア
◆黒のマテリア
◆白のマテリア
◆ネズミのしっぽ
◆空想魔学小説
◆ナナイ人生真書
◆ウイユヴェール

◆エナビア記
◆魔ガン
◆魔シンガン
◆斬魔刀
◆ミンウの宝玉
◆タロットofペン
◆エクスカリバー
◆ユグドのヤドリギ
◆ロンギヌブの槍鉾
◆チョコボキヤノン

◆セントエルモの火

儲け話の受け方 成功の秘訣

●必須メンバー

儲け話は街の酒場で請け負うことになる。それぞれの街には設定された儲け話があり、なかには特定の条件によって登場するものもある。

儲け話を請け負うには、固有ユニット以外の人間ユニットが最低1名必要である。ひとつの儲け話につき、最大3名まで参加できる。また、ユニット数にゆとりがあれば、複数の儲け話を同時に請け負うこともできるが、報酬が気に入らなかった場合にリセットすることを考えると、これはあまり実用的ではない。実際、ゲームの後半になり、固有ユニットが増えてくると、ユニット数にゆとりなどなくなってくる。固有ユニットを全員そろえてしまうと、3名の人間ユニットを残すだけでパーティーが一杯になってしまうのである。そのため、儲け話用に鍛え上げたメンバーを用意しておく必要が出てくる。特に、秘境や財宝を見つけるためには、右ページ以降の「全儲け話リスト」を参考に、大成功するために必要なジョブのレベルをできるかぎり上げておくようにしたい。

●報酬の種類

儲け話で獲得できる報酬は、参加ユニットのジョブポイントと設定された様々な財宝や秘境の発見、そして大量のギルなどである。

これらは、仕事として受けた儲け話の結果が、「成功」だったのか「大成功」できたのかによって変化する。そして、「大成功」を収めるためには、それぞれの儲け話ごとに設定されたジョブを派遣しなければならず、その成功率はジョブのレベルに応じて変化する。

●大成功するには

「大成功」のとき、財宝や秘境を発見することがある。こ

のとき、酒場のマスターからトレジャーハンターレベルや冒険者レベルと言われることがある。発見を繰り返すことで、これらのレベルが上がっていくが、これはゲーム上では何の意味もない。ただ、すべての財宝や秘境を発見すると、ブレイブストーリーで見ることのできる財宝や秘境のメニューの横に、マスターの称号である★マークが付く。

「成功」の場合は、それぞれの儲け話の種類に応じた報酬となる。

「大成功」で入手できる財宝は、ランダムで決定されるため、報告を聞く直前データを保存しておけば、気に入った財宝が獲得できるまで何度でも大成功の報告を聞き直すことができる。ただし、「成功」「大成功」という結果については、仕事を受けた際の派遣メンバーのジョブとジョブレベルで決定されるため、仕事を受け直すことのできる段階のデータも保存しておくべきだろう。

●儲け話の種類と成功するためのジョブ

以下は、儲け話の種類と、「大成功」するための必須ジョブである。なお、成功率はそのジョブレベルに応じたものになるため、できるかぎり高いレベルのユニットを送り込むようにしたい。

秘境一覧

◆カオス神殿
◆禁断の地エウレカ
◆パンデモニウム
◆蜃気楼の塔
◆浮遊城
◆マトーヤの洞窟
◆クリスタルタワー
◆魔大陸
◆試練の城
◆バブイルの塔

◆ロンカ遺跡
◆ファルガバード
◆魔列車
◆トーザスの村
◆チョコボの森
◆セミテの滝

儲け話名	大成功条件ジョブ	請け負う酒場	出現時期
グルグ旧火山の女	ナイト	イグーロス城	2
私のキャロットちゃん		ライオネル城	2
欠員!		機工都市ゴーグ	2
交易船をサルベージせよ!	風水士	城塞都市ザランダ	2
ザランダ特使館		城塞都市ザランダ	2
我が社の社運	風水士	貿易都市ウォージリス	2
山賊の罠	召喚士	貿易都市ドーター	2
元炭鉱夫の証言		魔法都市ガリランド	2
海岸警備命令		魔法都市ガリランド	2
フィアーのおねがい		リオファネス城	3
秘密結社会社	忍者	リオファネス城	3
沈没船サルベージツアー		王都ルザリア	3
廃坑発掘ツアー		王都ルザリア	3
メサの遺産		機工都市ゴーグ	3
機工技術コンテスト	アイテム士	機工都市ゴーグ	3
潜水夫体験ツアー	モンク	城塞都市ヤードー	3
トッパじいの遺言	ナイト	炭鉱都市ゴルランド	3
交易商人の悔やみ		貿易都市ウォージリス	3

儲け話名	大成功条件ジョブ	請け負う酒場	出現時期
盗まれた古書物		魔法都市ガリランド	3
ゼロからの挑戦状	ナイト	ライオネル城	3
怪盗ゼロ登場!	ナイト	ゼルテニア城	↑クリア後
怪盗ゼロ復活!	ナイト	王都ルザリア	↑クリア後
怪盗ゼロ再生!	ナイト	イグーロス城	↑クリア後
怪盗ゼロ最後の挑戦	ナイト	ランベリー城	↑クリア後
秘境探索レース		貿易都市ドーター	3
第2回秘境探索レース		貿易都市ドーター	↑クリア後
第3回秘境探索レース		貿易都市ドーター	↑クリア後
悩める旅芸人	話術士	イグーロス城	3
旅芸人マメコウ	踊り子	イグーロス城	↑クリア後
貿易船ドイング号	吟遊詩人	ライオネル城	3
不帰の迷宮に潜む罠		自治都市ベルベニア	3
ローレイド鉱石者	侍	城塞都市ザランダ	3
誰のために鐘はなる	黒魔道士	イグーロス城	3後半
おらぁ見ただよ。		ライオネル城	3後半
ツィゴリスの謎!	話術士	ライオネル城	3後半
かつてのにぎわい	竜騎士	自治都市ベルベニア	3後半
ベッド砂漠の遺跡		自治都市ベルベニア	3後半
スウィージの森の奥		城塞都市ザランダ	3後半
貿易船をサルベージせよ!	ナイト	機工都市ゴーグ	4
闇に潜む魔物		機工都市ゴーグ	4
人見知り少女カテドナ	話術士	城塞都市ザランダ	4
雨の降り注ぐ山	忍者	貿易都市ウォージリス	4
暗闇の中で	白魔道士	貿易都市ウォージリス	4
算数必勝学!	算術士	魔法都市ガリランド	4
ラーナー海峡の荒波	時魔道士	ゼルテニア城	4
Mother		ゼルテニア城	4
守れ!小さな命		ライオネル城	4
僕の宝物		ランベリー城	4
チョコボ料理の店	モンク	ランベリー城	4
秘境探索ツアー		王都ルザリア	4
探検隊員急募!	見習い戦士	自治都市ベルベニア	4
証言!私は見た!		自治都市ベルベニア	4
行使船ファルコン号	モンク	城塞都市ヤードー	4
冒険家ラムゼン		炭鉱都市ゴルランド	4
ヒムカの絶壁		貿易都市ザーギドス	4
神の鉱石		貿易都市ザーギドス	4
グレディア島の海底	風水士	リオファネス城	4
座礁した貿易船	風水士	リオファネス城	↑クリア後

儲け話名	大成功条件ジョブ	請け負う酒場	出現時期
さすらいのギャンブラー	ものまね士	貿易都市ウォージリス	4
さすらいのギャンブラー	ものまね士	ランベリー城	↑クリア後
炭鉱夫募集!	モンク	炭鉱都市ゴルランド	4
炭鉱夫急募!第2期募集	モンク	炭鉱都市ゴルランド	↑クリア後
伝説のモンスター	白魔道士	イグーロス城	4
悲しき実験		イグーロス城	↑クリア後
恋人への手紙		リオファネス城	4
トゥルーロマンス		貿易都市ウォージリス	↑クリア後
ミニマム伯爵のゆううつ		貿易都市ドーター	4
ミニマム伯爵のゆううつ	シーフ	貿易都市ドーター	↑クリア後
ミニマム伯爵のゆううつ	シーフ	貿易都市ドーター	↑クリア後
伝説の痕跡	弓使い	イグーロス城	4後半
魅力のある職場	モンク	ゼルテニア城	4後半
幻の少年		ゼルテニア城	4後半
命の価値は?	アイテム士	ゼルテニア城	4後半
ライオネル城の密使		ライオネル城	4後半
ポエスカス湖の湖底	忍者	ランベリー城	4後半
不気味なダンジョン		ランベリー城	4後半
史上最大の作戦		リオファネス城	4後半
短期集中講座	黒魔道士	リオファネス城	4後半
秘密の扉		王都ルザリア	4後半
倒せ!魔獣ベヒーモス!	ナイト	自治都市ベルベニア	4後半
明るい職場で、楽しくお仕事!		城塞都市ヤードー	4後半
倒せ!貴族のグツコー	シーフ	炭鉱都市ゴルランド	4後半
デスキャニオン		貿易都市ザーギドス	4後半
倒せ!疾風のカーズ!	ナイト	貿易都市ザーギドス	4後半
獣の道	風水士	貿易都市ザーギドス	4後半
メモリーズ		貿易都市ザーギドス	4後半
アサルトケイブの恐怖	黒魔道士	炭鉱都市ゴルランド	4後半
炭鉱夫の夢		炭鉱都市ゴルランド	↑クリア後
もしも願いがかなうなら		王都ルザリア	4後半
ご子息バルバル様!	竜騎士	王都ルザリア	↑クリア後
炭鉱夫体験ツアー		城塞都市ヤードー	4後半
炭鉱夫体験ツアー第2期募集		城塞都市ヤードー	↑クリア後
世界最強武術大会に優勝せよ!	ナイト	城塞都市ヤードー	巨蟹の月限定
魔導大会に優勝せよ!	召喚士	魔法都市ガリランド	処女の月限定
職人コンテスト	アイテム士	機工都市ゴーグ	人馬の月限定
ザランダ武術大会に優勝せよ!	モンク	城塞都市ザランダ	白羊の月限定

ショップ

アイテム入手の基本は、当然ながら買物である。「FFT」の世界には、買物を始め、情報収集や儲け話の請け負い、新たなユニットを雇うための施設など、様々な店が存在する。ここでは、酒場とショップ、そして戦士斡旋所について分析していく。それぞれの店の基本的な役割を理解し、状況に応じて必要な店に足を運び、必要な情報やアイテムやユニットを手に入れてほしい。これらは、戦いのために欠かすことのできないサポート施設である。

4種類の店
アイテムや情報のやりとり

都市や城には、酒場、ショップ、戦士斡旋所、毛皮骨肉店という4種類の店がある。このうち、毛皮骨肉店は特定の都市にしか出現しないため、通常は3種類の店があることになる。毛皮骨肉店については、42ページを参照のこと。ここでは、以下の3つの店について分析する。

◆酒場	噂話と儲け話の店
◆ショップ	アイテム売買の店
◆戦士斡旋所	ユニット雇用とモンスターの名前変更の店

酒場
情報とイベントの店

酒場では、噂話を聞いて情報を入手したり、儲け話に参加して報酬を獲得することができる。また、特殊なイベントが発生する場合もある。

噂話は、シナリオの進行状況に応じて変化し、その時々の状況や過去の状況などを把握するための情報源となる。儲け話については、36ページを参照してほしい。

特殊なイベントは、特定の条件を満たしているときに、その街に入ることで自動的に発生する。そのイベントの舞台が酒場なのである。そのなかには、Chapter4で、炭鉱都市ゴルランドの酒場で噂話「炭鉱の亡霊」を読んでから王都ルザリアに行くと発生するものがある。

ショップ
陳列品の変化に注意

ここが、武器や防具などのアイテムを売買することができる、いわゆるショップである。ショップには、各街ごとに陳列品の傾向があり、シナリオと日数の経過に応じて陳

列品が増えていく。また、Chapterごとにも変化するため、新しい章に入った後はショップを覗いてみるといい。

各章ごとの陳列品リストについては、各Chapter攻略の最初にあるショップデータを参照すること。Chapter1は148ページ、Chapter2は165ページ、Chapter3は182ページ、Chapter4は202ページにある。

戦士斡旋所
利用機会の少ない店

ここでは、人間ユニットを新たにパーティーに雇い入れることができる。ただし、雇えるユニットは、男女ともレベル1の見習い戦士のみである。そのため、BraveやFaithの高さで、雇うユニットを決めるべきだ。ちなみに、男女の違いはHP、MP、物理攻撃力、魔法攻撃力、それと装備武器である。男はブロードソード、女はダガーだ。

また、パーティーにモンスターがいる場合、その名前を変更することもできる。

だが、実際のところ、パーティーの上限が16体であることから、新たなユニットを雇い入れる機会は少ない。

「各街の陳列商品の傾向一覧表」についての補足

△マークについて… 例外として、魔法都市ガリランドでは「ブロードソード(剣)」が販売されている。
「騎士剣」「香水」「リボン」は、ショップで販売されない。
「手裏剣」「たま」「エリクサー」を除く「アクセサリ」「消費アイテム」は、すべてのショップで販売されている。

各街の陳列商品の傾向一覧表

	武器																	防具						投アイテム	
城・都市名	ナイフ	忍者刀	剣	刀	斧	ロッド	杖	鎚	銃	自	弓	楽器	辞書	槍	棒	バッグ	反物	盾	兜	帽子	鎧	服	ローブ	手裏剣	たま
王都ルザリア	●		●		●			●			●			●				●	●		●				
リオファネス城	●		●		●			●			●			●				●	●		●				
イグーロス城	●		●		●			●			●			●				●	●		●				
ライオネル城	●		●		●			●			●			●				●	●		●				
ランベリー城	●		●		●			●			●			●				●	●		●				
ゼルテニア城	●		●		●			●			●			●				●	●		●				
魔法都市ガリランド	●					●	●								●	●				●		●	●	●	●
城塞都市ヤードー						●	●								●	●				●		●	●	●	●
炭鉱都市ゴルランド						●	●								●	●				●		●	●	●	●
貿易都市ドーター		●		●		●	●	●				●	●		●	●	●	●		●		●	●	●	●
城塞都市ザランダ						●	●								●	●				●		●	●	●	●
機会都市ゴーグ									●	●															●
貿易都市ウォージリス		●		●		●	●	●				●	●		●	●	●	●		●		●	●	●	●
自治都市ベルベニア						●	●								●	●				●		●	●	●	●
貿易都市ザーギドス		●		●		●	●	●				●	●		●	●	●	●		●		●	●	●	●

毛皮骨肉店

SYSTEM

密猟者専用の店。一般の客を追い払う態度から、あやしい品物を売っているのでは、と想像を膨らませてしまう。ここでは、そうした毛皮骨肉店を分析する。密猟しなければ入店すらできない店舗では、通常のショップの半額でアイテムが売買され、ここでしか手に入らないアイテムも存在する。しかし、そのすべての材料は、密猟されたモンスターである。手に入れたいアイテムの材料を自分で調達する手間こそ、半額の理由なのかもしれない。

密猟者の店 シロウトお断りの秘密ショップ

毛皮骨肉店とは、Chapter3から登場する特殊なショップである。ここで売られている商品は、すべて通常のショップの半額である。また、毛皮骨肉店でしか販売されないレアアイテムも存在している。

毛皮骨肉店に入店するには、モンスターを密猟しなければならない。密猟アビリティをセットしたユニットがモンスターを倒すと、密猟に成功する。その後、毛皮骨肉店を訪れれば、入店することができる。このときも密猟をセットしておくこと。また、1匹密猟することにつき、毛皮骨肉店には密猟したモンスターに対応したアイテムの在庫が1個だけ陳列される。

毛皮骨肉店は、密猟されたモンスターを材料としてアイテムを製造しているため、商品数に限りがある。ストックがアイテムの在庫数を表し、モンスターを密猟することで対応するアイテムの在庫数を増やすことができる。

●密猟モンスターとアイテムの関係

アイテムの中には、密猟で入手できるもの、密猟でしか手に入らないものなどが設定されている。

右表は、密猟後に毛皮骨肉店に並ぶアイテムと材料となるモンスターの関係リストである。なお、レアアイテムの項目に入っているものは、密猟レアアイテムであり、これらが店に並ぶ確率は1/8である。つまり、チョコボを密猟した場合、通常はフェニックスの尾が店で売られ、1/8の確率でハイポーションが売られるのである。

モンスター	基本アイテム	レアアイテム	マンダリア平原	スウィージの森	ゼクラス砂漠	レナリア台地	フォボハム平原	アラグアイの森	ゼイレキレの滝	バリアスの丘	ツィゴリス湿原	バリアスの谷	ドルボダル湿原	ベッド砂漠	ルベニア活火山	ユークァの森	グローグの丘	ドグーラ峠	ポエスカス湖	フィナス川	ゲルミナス山岳
チョコボ	フェニックスの尾	ハイポーション	●	●		●			●	●		●					●	●		●	
黒チョコボ	目薬	エクスポーション	●	●		●			●	●		●					●	●		●	
赤チョコボ	万能薬	バレッタ	●	●		●				●		●					●	●		●	
ゴブリン	ポーション	ハイポーション	●	●		●	●	●				●	●			●					
ブラックゴブリン	ハイポーション	毒消し	●	●		●		●				●	●			●					
ガルブデガック	メイジマッシャー	古代の剣	●	●		●		●				●	●			●					
ボム	かとんのたま	フレイムロッド	●	●	●					●				●	●		●		●		
グレネイド	ひょうすいのたま	フレイムウイップ		●	●					●				●	●		●		●		
イクスプロシャ	らいじんのたま	フレイムシール		●	●					●				●	●		●		●		
レッドパンサー	毒消し	バトルブーツ	●	●		●	●	●				●				●		●		●	●
ウアール	金の針	ゲルミナスブーツ	●	●		●		●	●			●				●		●		●	●
バンパイア	聖水	Cのバック	●	●		●		●				●				●		●		●	●
ビスコデーモン	やまびこ草	ハイポーション				●	●		●			●	●							●	
スクイドラーケン	スモールマント	眠りの剣				●	●		●			●	●							●	
マインドフレイア	ハイエーテル	ドラキュラマント				●	●		●			●	●							●	
スケルトン	聖水	エーテル		●	●			●	●		●		●	●	●				●		
ボーンスナッチ	ハイポーション	パルチザン		●	●			●	●		●		●	●	●				●		
リビングボーン	魔道士のマント	エルフのマント		●	●			●	●		●		●	●	●				●		
グール	エーテル	くない						●			●					●			●		
ガスト	ハイポーション	マインゴーシュ						●			●					●			●		
レブナント	ハイエーテル	ミスリル銃						●			●					●			●		
フロータイボール	手裏剣	プラチナメッサー	●				●		●		●			●	●		●				
アーリマン	風魔の手裏剣	エアナイフ					●		●		●			●	●		●				
プレイグ	構生の慈悲	ゾーリンシェイプ					●		●		●			●	●		●				●
ジュラエイビス	ポーション	ラバーシューズ	●		●		●	●		●								●			●
スチールホーク	フェニックスの尾	ハンティングボ			●		●	●		●				●				●			●
コカトリス	金の針	フェザーマント			●		●	●		●								●	●		●
うりぼう	乙女のキッス	カチューシャ	●							●										●	
ボーキー	シャンタージュ	ナグラロク	●							●										●	
ワイルドボー	リボン	FS のバッグ	●							●										●	
ウットマン	目薬	いやしの杖	●	●				●								●				●	
トレント	ゴールドスタッフ	妖精のハープ		●				●								●				●	
タイジュ	まもりの指輪	ディフェンダー		●				●								●				●	
牛鬼	バトルアックス	巨人の斧		●	●		●		●	●			●	●				●			●
ミノタウロス	さんごの剣	スラッシャー			●		●			●			●	●				●			●
セクレト	ホーリーランス	象牙の槍			●		●			●			●	●				●			●
モルボル	プラチナメッサー	アイスシールド	●				●	●			●		●							●	
オチュー	ン・カイの指輪	カメレオンロー	●					●			●		●							●	
モルボルグレイト	エリクサー	マダレムシエン	●					●			●		●							●	
ベヒーモス	まもりの指輪	Pのバッグ		●	●										●			●	●		
キングベヒーモス	シェルシェ	アルテミスの弓		●											●			●	●		
ダークベヒーモス	ウィーザードロット	石化銃		●											●			●	●		
ドラゴン	ヒスイの指輪	Hのバッグ	●		●	●		●						●							
ブルードラゴン	カシミール	ドラゴンロッド	●		●	●		●						●							
レッドドラゴン	ソルティレージュ	竜の髭	●		●	●		●						●					●		
ヒュトラ	ブラッドソード	さそりのしっぽ																			
ハイトラ	セッティエムソン	ラバーコンシャス																			
ティアマット	阿修羅	鯨の髭																			

毛皮骨肉店出現街一覧表

毛皮骨肉店は、Chapter3に突入すると各貿易都市に出現する。貿易都市には、次の３つがある。

◆貿易都市ドーター／◆貿易都市ウォージリス／◆貿易都市ザーギドス

モンスター

『FFT』には、様々な種類のモンスターが存在する。それらは、毛皮骨肉店の存在からもわかるように、ただ倒してしまうだけではもったいないほどの役割を持つ。その役割の大きなものが、パーティの戦力になるということである。しかも、モンスターは、勝手に卵を生み、どんどん増えていく。その繁殖力は旺盛で、あっという間にパーティはモンスターだらけになるほどだ。モンスターの基礎知識を身に付け、最適な付き合い方を考えてほしい。

モンスターとアビリティ
モンスター用アビリティの数々

「まじゅう」とも呼ばれるモンスターは、倒すだけの存在ではない。いくつかのアビリティをセットすることで様々な使い道が見えてくる。また同じ倒すにしても、アビリティによって、より簡単に倒せるようになるのである。

●密猟

シーフのサポートアビリティである密猟をセットした状態でモンスターを倒すと、そのモンスターを密猟することができる。密猟後は、Chapter3から各貿易都市に出現する毛皮骨肉店に入店でき、そこで通常のショップの半額で買い物ができたり、密猟でのみ入手できるレアアイテムを買うこともできるようになる。「毛皮骨肉店」(P42)も参照。

●調教

話術士のサポートアビリティである調教は、セットすることで、モンスターを瀕死にしたときに、強制的に味方にすることができる。もちろん、戦闘後にパーティーに加えるかどうかは自由である。味方にした後は、プレイヤー軍に対して攻撃しなくなる。また敵がそのモンスターを攻撃することもあるため、パーティーに加えるつもりがなければ、囮として役立つこともある。ただし、調教後すぐに操作することはできない。ゲストユニット扱いである。

調教には、もうひとつ優れた特徴がある。それは、調教成功のタイミングが、モンスターを瀕死にしたとき、つまりモンスターのHPを0にしなくともよいのである。最大HPの3/4を奪えば瀕死となるため、調教アビリティをセットしているだけで、戦闘を終了させるために敵に与えなければならないダメージを25パーセントも減らせるのである。

●勧誘とまじゅう語

話術士のアクションアビリティである勧誘は、モンスタ

だけではなく人間ユニットにも通用する。勧誘に成功すると、その場でターゲットが味方になる。味方になると、調教と同じく戦闘後にパーティーに加えるまでは操作することができない。また、この勧誘をモンスターに対して使うには、同じく話術士のサポートアビリティのまじゅう語が必要である。

まじゅう語が使えなければ、話術のアクションアビリティは人間ユニットにしか通用しない。ただし、このまじゅう語は、話術士の基本特性なので、話術士に就いているユニットであれば、改めてセットする必要はない。

●まじゅう使い

見習い戦士のサポートアビリティであるまじゅう使いをセットしたユニットをモンスターの隣のパネルに置くことで、モンスターのアビリティを増やすことができる。まじゅう使いの効果によってアビリティが増えるモンスターはそのすべてであり、それぞれ増えるアビリティが決まっている。モンスターはアビリティを修得できないため、このまじゅう使いのアビリティは、モンスターの攻撃方法を増やす唯一の手段となる。以下は、まじゅう使いをセットした味方ユニットがいるときに追加されるモンスターのアビリティの表である。

まじゅう使いと追加アビリティ表

モンスター名	アビリティ名	効果
◆レッドパンサー	ネコキック	射程1・垂直2　効果1　蹴り飛ばし攻撃
◆ブレイグ	サークル	射程4　効果1　魔法攻撃力を2下げる
◆うりぼう	ブヒー	射程1・垂直1　効果1　戦闘不能回復(HP回復)
◆ポーキー	はないき	射程1・垂直1　効果1敵のみ　チャーム付加
◆ワイルドボー	食べてもらう	対象者レベルを1UP　HP回復　本人は即クリスタル化
◆モルボル	臭い息	石化・暗闇・混乱・沈黙・オイル・カエル・毒・睡眠付加
◆オチュー	なめる	射程1・垂直0　効果1　唾液で対魔法壁を作る(リフレク)
◆モルボルグレイト	モルボル菌	射程1・垂直0　効果1　ターゲットをモルボル化する
◆牛鬼	力をためる	効果1　物理攻撃力アップ
◆セクレト	火を吹く	射程2(4方向)　効果1　炎属性
◆ベヒーモス	ギガフレア	射程4　効果3・垂直0　高温のエネルギー流で攻撃
◆キングベヒーモス	ハリケーン	射程4　効果3・垂直2　風属性　竜巻を起こす
◆ダークベヒーモス	アルマゲスト	射程4　効果3・垂直1　時空のひずみでダメージ
◆レッドドラゴン	ファイアブレス	射程2　効果1　炎属性
◆ヒュドラ	トリプルブレス	射程2(4方向)　効果2(3方向)　3方向に首で攻撃
◆ハイドラ	トリプルサンダー	射程4　効果2・垂直0　雷属性
◆ティアマット	暗黒の囁き	射程4　効果2・垂直0　暗属性　戦闘不能・睡眠付加

モンスターの繁殖
手間いらずの繁殖方法

●種類

モンスターは、17の種族に分類され、それぞれに3つの種類がある。これらのモンスターは、種族ごとに特徴が設定されている。ただし、チョコボ族とドラゴン族だけは、同じ種族であっても3種類それぞれに個別の設定がある。モンスターの詳細データは、「モンスター」(P277)を参照のしてほしい。

人間ユニットと大きく異なる特徴を持ったモンスターだが、もっとも違う点は、パーティー人数に空きがある場合に勝手に繁殖して増えていくということである。

●産卵と孵化

勧誘や調教などによって捕獲し、パーティーメンバーに加えたモンスターは、パーティー人数に空きがある時、35パーセントの確率で卵を生む。

卵は一定期間の後に孵化し、モンスターとなる。孵化する期間は、プレイ時間ではなく、ゲーム上の日付によってカウントされる。また、強力なモンスターほど、孵化までの時間が長い。左の表は、それぞれの種族ごとに設定された孵化までの日数である。

卵から孵るモンスターは親のモンスターと同じものか、または同じ種族のものとなる。が、孵化まではそれを見分ける手段はない

子は親よりも高いレベルで生まれることもあるため、使えるモンスターを残して、次々と除名していくこと。さもなければ、あっという間にパーティー人数一杯まで増えてしまう。これを考えると、モンスターのレベルは経験値を稼いで上げるよりも、卵によって高レベルの子が生まれるのを待つ方が無駄がない。

養殖
産卵の有効的な活用法

産卵と密猟を併用することで、毛皮骨肉店でレアアイテムを手に入れる方法もある。ここでは、非常に遭遇率の低いティアマットの密猟レアアイテム鯨の髭を手に入れるための方法を例に説明していく。

まず、ティアマットに比べればはるかに仲間にしやすいヒュドラをパーティーに加える。次に、ヒュドラにどんど



ん産卵させ、ハイドラが生まれるのを待つ。ヒュドラからハイドラが生まれる確率は10パーセントである。そしてハイドラが生まれた後は、同じように産卵を繰り返し、ティアマットが生まれるのを待つ。ハイドラからティアマットが生まれる確率は５パーセント。また、ティアマットからティアマットが生まれる確率も５パーセントである。これを繰り返し、ティアマットを「養殖」するのである。

この後、ランダムバトルを利用し、味方のティアマットを「密猟」する。この方法を使えば、ランダムバトルを繰り返し、いつ遭遇できるかわからないティアマットを探すよりも早く、そしてより確実にティアマットを密猟することができるのである。

この「養殖」は、すべてのモンスターに応用できる方法である。手に入れたい密猟アイテムがある場合には、この方法を利用するといいだろう。それぞれのモンスターの誕生率については、「モンスター」（P277）を参照してほしい。

モルボル菌
恐怖の細菌と無効ユニット

モルボルグレイトのアビリティであるモルボル菌は、かかったユニットをモルボルグレイトに変身させてしまうという、回復方法のない凶悪な攻撃である。

だが、この恐るべきモルボル菌にも、弱点がある。それは、固定ユニットには効かないということだ。イベントなどで見方になる固定の顔を持つユニットは、このモルボル菌を無効化するのである。したがって、モルボルグレイトが大量に出現する可能性のあるマップには、固定ユニットだけを参加させて臨むといいだろう。

特殊能力
特性としての密猟と調教

通常、密猟と調教は、サポートアビリティとしてセットしなければ使えない能力である。しかし、それらを特性として持っているジョブが存在する。

密猟を特性として持っているジョブはビブロス、調教を特性として持っているジョブはドラグナーである。くれぐれも、ドラグナーに調教をセットしないように。これは、アイテム士にアイテム投げをセットしないのと同じ理由である。ビブロスは、元々アビリティをセットできないので間違えようがない。

孵化までの日数表

モンスター名	孵化日数
◆チョコボ	3
◆黒チョコボ	4
◆赤チョコボ	5
◆ゴブリン	3
◆ブラックゴブリン	4
◆ガルフデガノク	5
◆ボム	3
◆グレネイド	4
◆イクスプロジャ	5
◆レッドパンサー	3
◆クアール	4
◆バンパイア	5
◆ビスコディーモン	3
◆スクイドラーケン	4
◆マインドフレイア	7
◆スケルトン	3
◆ボーンスナッチ	4
◆リビングボーン	5
◆グール	3
◆ガスト	4
◆レブナント	5
◆フロータイボール	3
◆アーリマン	5
◆プレイグ	7
◆ジュラエイビス	3
◆スチールホーク	4
◆コカトリス	5
◆うりぼう	3
◆ポーキー	3
◆ワイルドボー	3
◆ウッドマン	3
◆トレント	4
◆タイジュ	5
◆牛鬼	4
◆ミノタウロス	5
◆セクレト	7
◆モルボル	4
◆オチュー	5
◆モルボルグレート	7
◆ベヒーモス	7
◆キングベヒーモス	8
◆ダークベヒーモス	9
◆ドラゴン	7
◆ブルードラゴン	8
◆レッドドラゴン	9
◆ヒュドラ	9
◆ハイドラ	9
◆ティアマット	9



第2部

ジョブ／考察編



ジョブについて

JOB

『FFT』の世界において、戦闘と同様またはそれ以上に重要な意味を持つのがユニットの編成である。否、むしろ編成こそ『FFT』の真の醍醐味であると言っても過言ではないだろう。ジョブごとの特性を活かし、効果的に編成を行うことによって、戦局はいくらでも有利に働く。そのために、まずはすべてのジョブについて、またアビリティについて知っておく必要があるだろう。

ジョブの種類と区分を把握する

ジョブは大きく分けて、物理攻撃系、魔法攻撃系、能力重視系の３種類に分類できる。それぞれにどのジョブが該当するかを、以下にまとめてみた。

●物理攻撃系

見習い戦士、ナイト、弓使い、モンク、シーフ、忍者、侍がこれに該当する。コマンドのたたかうで敵に物理ダメージを与えることを主な目的としたジョブだ。さらに、物理攻撃力が重視されるナイトとモンクと侍、Speedが重視される弓使いとシーフと忍者に分類することもできる。

●魔法攻撃型

白魔道士、黒魔道士、時魔道士、召喚士、陰陽士、算術士がこれに該当する。MPを消費して敵にダメージを与えたり、味方のHPやステータス異常を回復させるジョブ。

●能力重視型

アイテム士、風水士、話術士、吟遊詩人、踊り子がこれに該当する。MPを消費せず、敵にダメージを与えたり能力を下げたり、また味方のHPやステータス異常を回復、さらに能力を上げたりする。

なお、上記３つに該当しないジョブが存在する。ものまね士と固定ユニットの初期ジョブである。固定ユニットとは、イベントなどの関係で登場する固定の味方ユニットのこと。機工士やホーリーナイトなどがそれに該当する。固定ユニットの初期ジョブはそれぞれ独自のものであり、アグリアスが機工士になることはできないし、味方がダークナイトになることもできない。また敵が特殊ユニットの場合、倒してクリスタルにできる場合もあるが、その能力を継承することはできない。

ジョブポイントの獲得システム

ジョブポイント(以下Jp)は戦闘時に待機と防御以外の行動をとることにより獲得できる。ただし敵に攻撃をガードされるなど、行動による効果が現れなかった場合には獲得できない。ちなみに使ったおぼえもないジョブのトータルJpが増えていることがある。これは行動した本人以外に、一緒に戦った味方にも僅かではあるがJpが累積されていくためである(ここではおこぼれJpと称する)。例えば主人公が見習い戦士で味方Aが白魔道士の場合、主人公が獲得したJpのおこぼれは味方Aの見習い戦士のトータルJpに加算されていく。その戦闘でどのジョブに就いていようと関係なく、味方と同じジョブのJpが加算されるというわけだ。

極めた者の証しマスターについて

ジョブレベルに関係なく、そのジョブのアビリティをすべて覚えた時点でマスターとなる。ただしマスターになったことによって生じるメリットは何もない。せいぜい頭の上に★印がつくくらいだ。なお、主人公と召喚士に関しては、表示されているすべてのアビリティを覚えてもマスターにはなれない。このふたつのジョブに限り、特別な方法で覚えるアビリティが存在するためだ。それについては、「攻略の知識」(P123)を参照してほしい。

54ページからの略号解説

54ページより、各ジョブについて詳しく考察する。ジョブ解説ページに登場する語句の解説は以下の通り。

基本データ　設定されている基本的数値。

成長率　そのジョブを長く続けることにより成長する度合いを表している。ただしその度合いは至極小さい。

補正率　そのジョブに就くことにより補正される度合いを表している。ジョブの特性そのものと考えてもいい。

STEP1・STEP2アビリティ　本書が独自にお勧めするアビリティ。STEP1はまず優先して覚えたいもの、STEP2はある程度育ててから覚えたいもの。

マスター必要最高値　マスターになるために必要なJpの合計値。すべてJpで覚えることを前提とした数値。

固定ユニットについて

味方の固定ユニット9種については、74ページから詳しく解説している。ゲスト、または敵としてのみ登場する特殊ユニットは以下の通り。

◆ダークナイト(ガフガリオン)
◆占星術士(オーラン)
◆クレリック(アルマ、オヴェリア)
◆アークナイト(ディリータ、エルムドア)
◆ホワイトナイト(ウィーグラフ)
◆ハイプリースト(ザルモゥ)
◆ナイトブレード(イズルード)
◆アサシン(セリア、レディ)
◆ルーンナイト(ダイスダーグ)
◆ソーサラー(クレティアン)

基本能力とジョブチェンジ条件

各ジョブの潜在能力とジョブチェンジの流れを知る

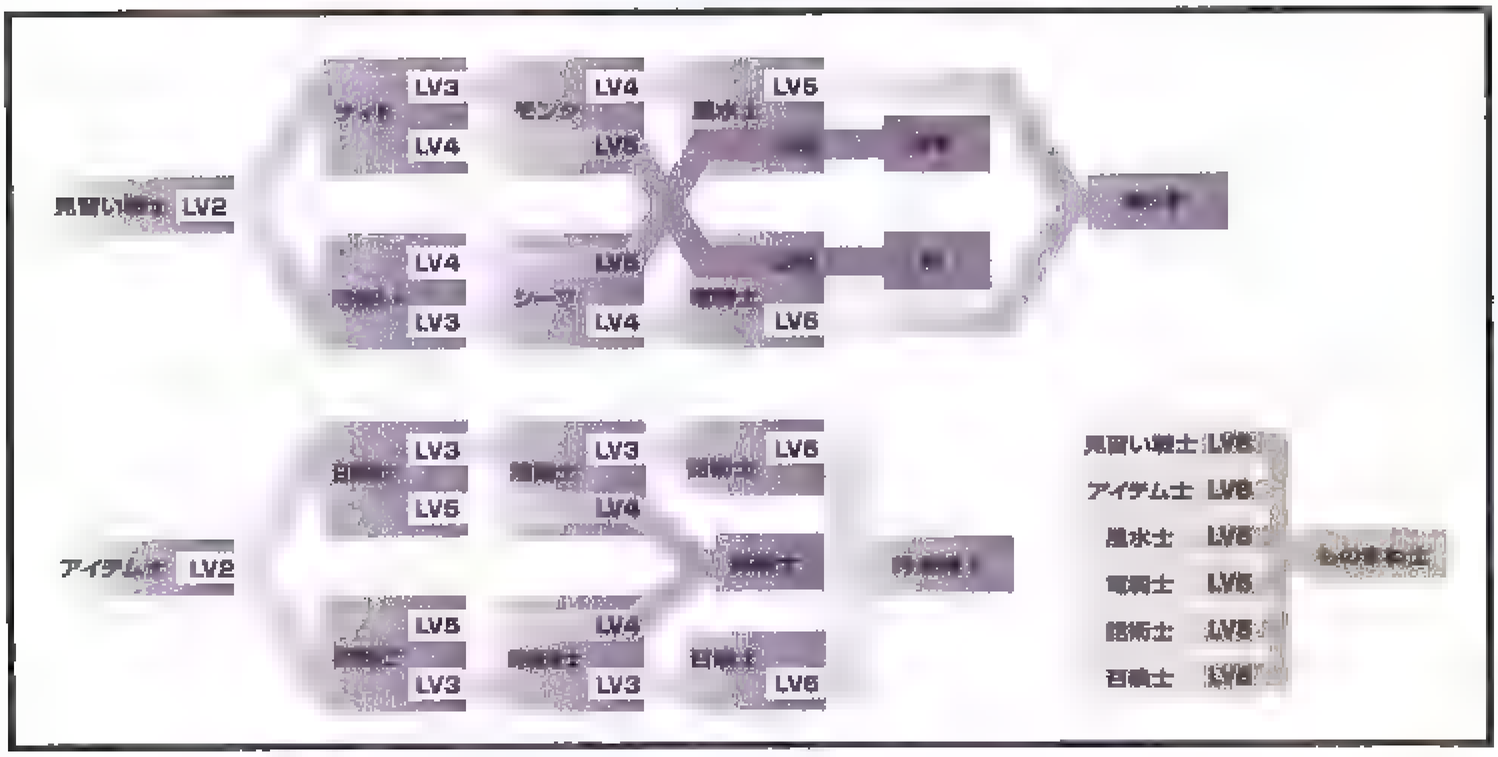
例えばシーフに黒魔法をセットする、また例えば白魔道士に格闘をセットする。このようなことをしても、効果は得られない。なぜなら、ジョブにはそれぞれ基本能力値が設定されており、得手不得手があるからだ。アビリティをセットする際は、下表を参考にして、特徴と効果を活かす組み合わせにしたい。Mo、Ju、回は、Move、Jump、回避率の値。物成、魔成はそれぞれ物理攻撃力、魔法攻撃力の成長率。物補、魔補はそれぞれの成長補正値となっている。☆◎○△×の５段階評価で、☆がもっともよく、×がもっとも悪いことを示す。装備可能アイテムにはそのジョブが装備できるアイテムの種類に●がついている。

全ジョブ基本能力表

ジョブ名	基本能力													装備可能アイテム					
	Mo	Ju	回	HP成	HP補	MP成	MP補	CT成	CT補	物成	物補	魔成	魔補	ナイフ	忍者刀	剣	騎士剣	刀	斧
見習い戦士	4	3	5				[illegible]						△	●		●			●
アイテム士	3	3	5		△	△					[illegible]		△	●					
ナイト	3	3	10	[illegible]	[illegible]	△	△						△			●	●		
弓使い	3	3	10				△						△						
モンク	3	4	20	☆	☆		△			[illegible]	☆		△						
白魔道士	3	3	5	[illegible]	[illegible]				[illegible]		[illegible]								
黒魔道士	3	3	5								×		☆						
時魔道士	3	3	5		△					△	×								
召喚士	3	3	5	[illegible]	[illegible]		☆		△	△	×		☆						
シーフ	4	4	25			△	×						×	●					
話術士	3	3	5		[illegible]	△	[illegible]				[illegible]		[illegible]	●					
陰陽士	3	3	5		[illegible]	[illegible]					×		[illegible]						
風水士	4	3	10			[illegible]										●			●
竜騎士	3	4	15		[illegible]	△	×						×						
侍	3	3	20															●	
忍者	4	4	30				×	☆	☆				△	●	●				
算術士	3	3	5	△	△		[illegible]		×	△	×		△						
吟遊詩人	3	3	5	×	×	×	×			×	×								
踊り子	3	3	5	×		×	×							●					
ものまね士	4	4	5	[illegible]	[illegible]	×	×		☆	☆									
主人公	4	3	10		[illegible]									●		●	●		
機工士	3	4	18								△		△						
ホーリーナイト	3	3	25		[illegible]											●	●		
剣聖	4	3	20		[illegible]								[illegible]		●	●	●	●	
天道(冥)士	4	3	10						[illegible]										
ディバインナイト	4	3	12			[illegible]	△			[illegible]			△			●	●		
テンプルナイト	4	3	14	[illegible]			☆							●		●	●		
ドラグナー	5	3	5	[illegible]		×	△	[illegible]	☆	☆	☆	△	☆						
ソルジャー	3	3	20	[illegible]	[illegible]		△			△	[illegible]		[illegible]			●			

ジョブチェンジ条件一覧

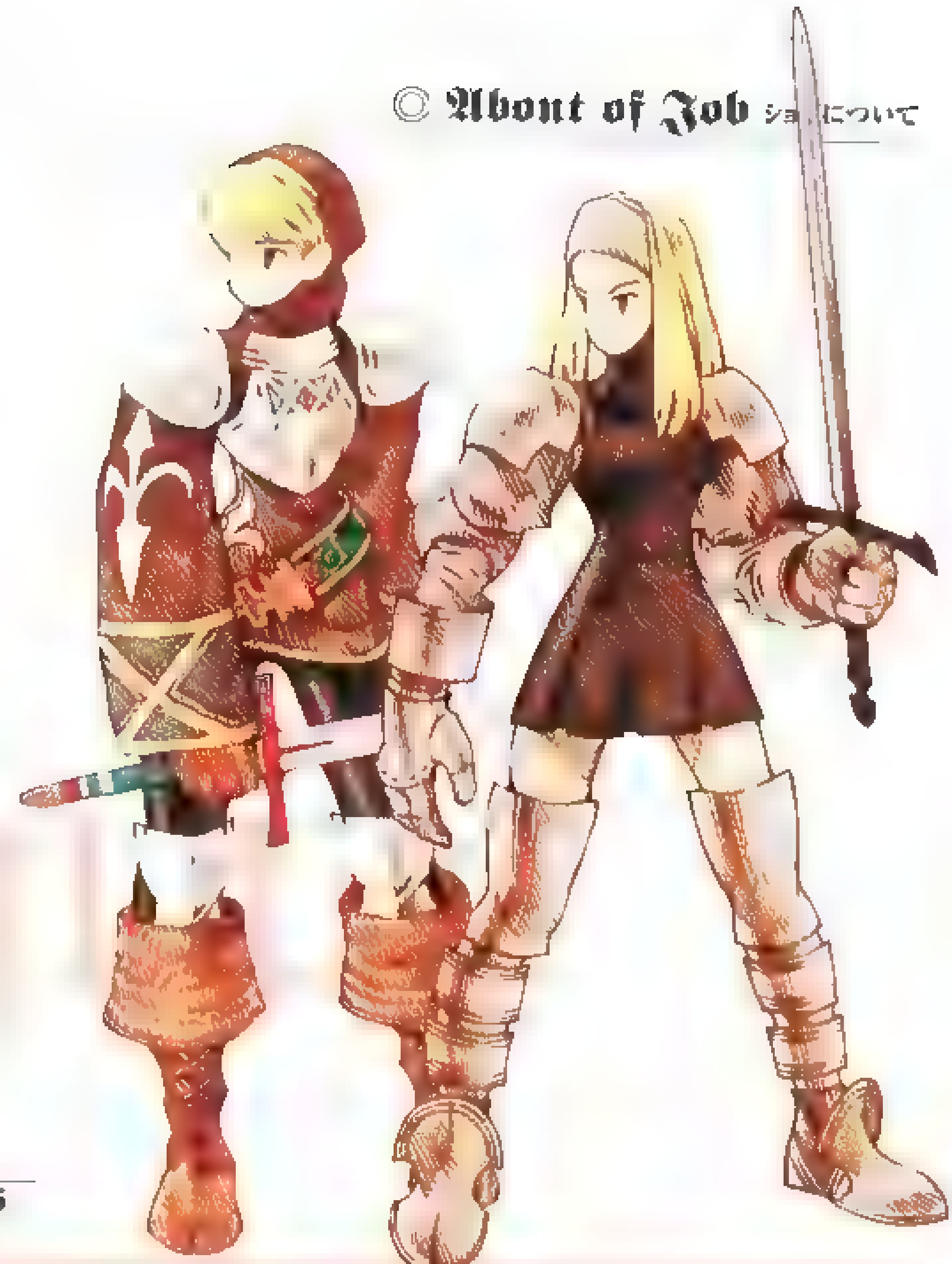
表の見方 例えばナイトはジョブレベルが3になるとモンクにジョブチェンジでき、ジョブレベルが4になると侍になる条件を満たすことになる。侍になるためには、ナイトとモンクと竜騎士のすべてのジョブレベルを表の数字まで上げることが条件となる。



装備可能アイテム																						
ロッド	杖	[illegible]	銃	自動弓	弓	楽器	辞書	槍	棒	反物	盾	兜	帽子	鎧	服	ローブ	靴	小手	指輪	腕輪	マント	マスター
		●											●		●		●	●	●	●	●	1670Jp
			●										●		●		●	●	●	●	●	5140Jp
											●	●		●		●	●	●	●	●	●	3750Jp
				●	●						●		●		●		●	●	●	●	●	5600Jp
															●		●	●	●	●	●	5300Jp
	●												●		●	●	●	●	●	●	●	7070Jp
●													●		●	●	●	●	●	●	●	8400Jp
	●												●		●	●	●	●	●	●	●	8870Jp
●	●												●		●	●	●	●	●	●	●	7800Jp
													●		●		●	●	●	●	●	4520Jp
			●										●		●		●	●	●	●	●	3900Jp
●	●						●		●				●		●	●	●	●	●	●	●	5970Jp
											●		●		●		●	●	●	●	●	2870Jp
								●			●	●		●			●	●	●	●	●	9150Jp
												●		●		●	●	●	●	●	●	8000Jp
		●											●		●		●	●	●	●	●	3960Jp
							●		●				●		●	●	●	●	●	●	●	4200Jp
						●							●		●		●	●	●	●	●	7900Jp
										●			●		●		●	●	●	●	●	8000Jp
		●									●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	2570Jp
			●										●		●	●	●	●	●	●	●	1750Jp
											●	●		●		●	●	●	●	●	●	3550Jp
											●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	4750Jp
	●								●				●		●	●	●	●	●	●	●	3100Jp
				●				●			●	●		●	●	●	●	●	●	●	●	2950Jp
											●	●		●		●	●	●	●	●	●	4340Jp
																			●	●		3350Jp
												●	●		●		●	●	●	●	●	7150Jp

見習い戦士

◎ About of Job ジョブについて



JOB

基本データ

MOVE:4　JUMP:3　回避率:5

●成長・補正率

	HP	MP	CT	物理	魔法
成長率	●	△	●	●	●
補正率	●	△	●	△	△

●装備可能武器

ナイフ	剣	斧	鎚

●装備可能防具

帽子	服	靴	小手
マント			

基本的な能力値は、まさに可もなく不可もない。スタート直後のジョブということを考えると致し方ないところか。物理攻撃力、魔法攻撃力ともに特筆すべき点はない。むしろ物理攻撃系ジョブのなかでは低めの数値に設定されている。何しろ物理攻撃の基本値が白魔道士と同じなのだから、まさしく単なる戦士の見習いに過ぎないわけだ。『FFIII』のたまねぎ剣士を思い起こす人も多いと思われるが、このジョブ特有の装備品などは一切存在しない。

STEP 1　アビリティ

取得JpUP　Move+1　投石

STEP 2　アビリティ

ためる

マスター必要最高値　1670Jp

アビリティは意外と使える

同じ見習い戦士であっても、主人公ラムザと汎用ユニットとでは、取得できるアビリティも基本能力値も違う。ここでは、汎用ユニットの見習い戦士について解説する。

さて、汎用ユニットは必ずこのジョブを経て他のジョブにチェンジするわけだが、このジョブを長く続けるメリットはまったくない。マスターを目指す必要もないし、成長率も大したことはない。必要なアビリティを覚えてジョブレベルが2になったら、さっさとナイトにジョブチェンジしたほうがいい。アビリティには、序盤の必須となる取得JpUPとMove+1がある。このふたつは必ず覚えること。その他では、ためると投石が役に立つ。ためるは序盤戦でJpを稼ぐ場合に有効で、投石はノックバックの確率が高い。ノックバックで敵ユニットを高い場所から落とすと、思わぬダメージを与えることができる。

◎ About of Job ジョブについて

アイテム士



基本データ

MOVE:3　JUMP:3　回避率:5

JOB

●成長・補正率

	HP	MP	CT	物理	魔法
成長率	●	△	●	●	●
補正率	△	△	●	△	

●装備可能武器

ナイフ	銃		

●装備可能防具

帽子	服	靴	小手
マント			

銃さえあれば強いのだが……

魔導士系のジョブにチェンジするためには、このジョブをレベル2まで上げることが必要だ。序盤戦ではポーションとフェニックスの尾が絶対に必要となるため、仕方なくでもこのジョブにチェンジせざるを得ないだろう。その際に、ジョブレベルを最低でも2にはしておくこと。また序盤戦では、操作可能なユニットを4名しか出撃させられない。アイテム士はあくまでも回復役であって、敵を攻撃する能力には長けていない(要するに弱い)ので、ひとりずつ交代でアイテム士にチェンジして育てたい。

問題は、メンテナンスとアイテム発見移動を覚えるタイミングだ。モンクやシーフになれる状況で、アイテム士のように弱いジョブには、なかなかチェンジさせにくい。最良のタイミングは銃が登場してからだ。銃攻撃と戦技をセットすると、どのマップでも活躍できるジョブとなる。

他のジョブに比べるとHPがやや低めに設定されている、物理攻撃力も低いので、ナイフしか装備できない序盤は少し辛いところだが、銃を購入できるようになれば用途はかなり増える。遠距離攻撃兼回復ユニットとして重宝するだろう。特に終盤入手が可能になるブレイズガンを装備させれば、重要な戦力として戦闘に参加させられる。ただの通過点としてとらえるよりも、むしろ後半戦においても活用しだいでは十分な活躍が期待できるジョブと考えたい

STEP 1　アビリティ

ポーション | フェニックスの尾

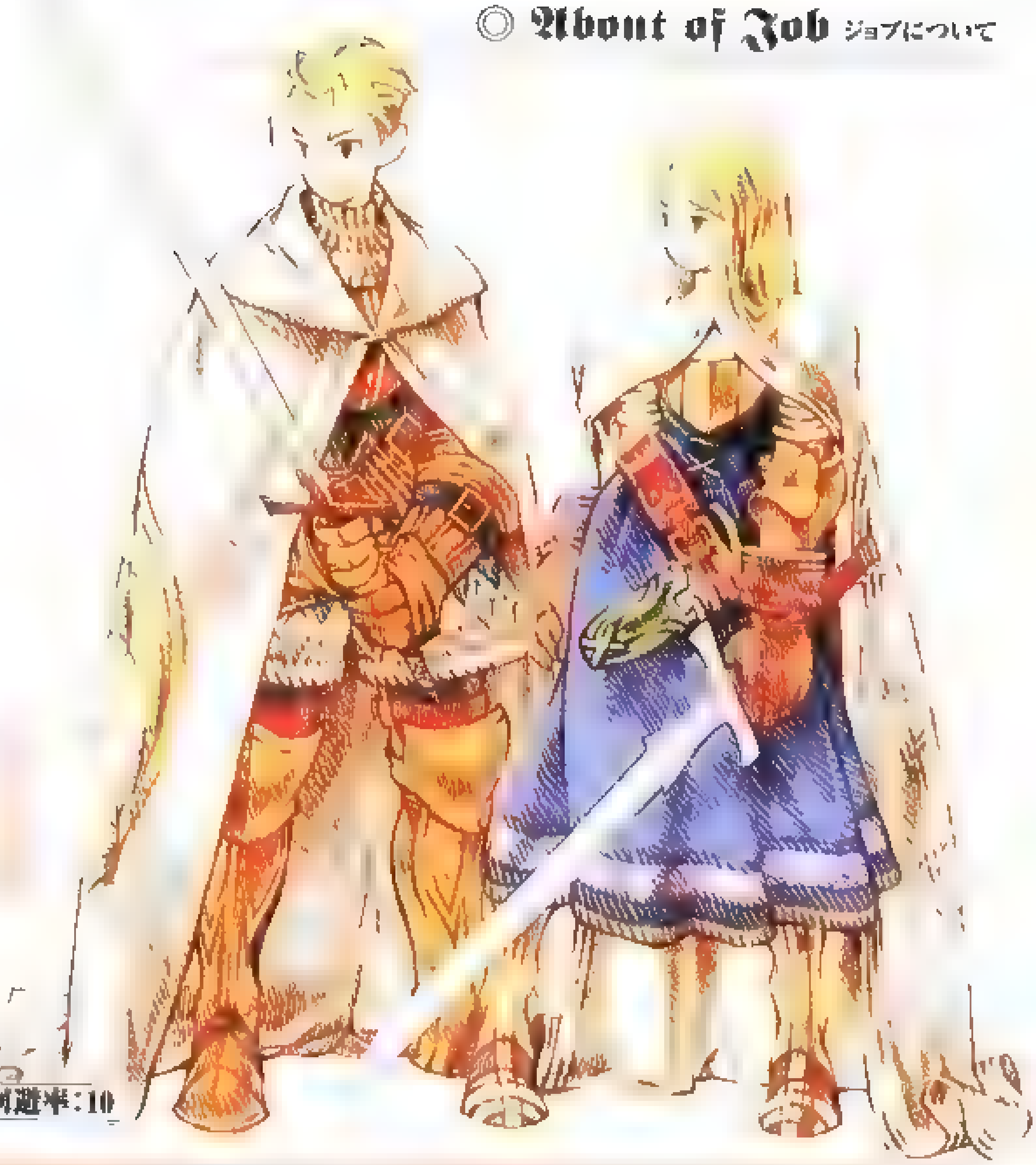
STEP 2　アビリティ

メンテナンス | アイテム発見移動 | 聖水

マスター必要最高値　5140Jp

ナイト

◎ About of Job ジョブについて



基本データ

MOVE:3　JUMP:3　回避率:10

●成長・補正率

	HP	MP	CT	物理	魔法
成長率	○	△		◎	
補正率	◎	△		○	△

●装備可能武器

剣	騎士剣		

●装備可能防具

盾	兜	鎧	ローブ
靴	小手	マント	

ナイトの特徴は、最大HPが他のジョブより高いことだ。モンクよりはやや劣るが、装備可能な防具で付加される数値が大きいので、結局はナイトのHPのほうが高くなる。鎧はもちろんのこと、目立つのが兜によるHP付加値の高さだ。逆に言えば兜を盗まれたり壊されたりしてしまうと、HPが一気に下がってしまうのである。物理攻撃力は全ジョブ中では高めに設定されているが、接近戦ジョブのなかではむしろ低いほうと言ってもいい。

STEP 1　アビリティ

パワーブレイク	重装備可能	剣装備可能

STEP 2　アビリティ

マジックブレイク	マインドブレイク	スピードブレイク

マスター必要最高値　3750Jp

敵ユニットの弱体化は任せろ！

高い攻撃力を誇るジョブだが、真の魅力は戦技にあると言える。ステータス数値を低下させて敵ユニットを弱体化させることは、単に戦闘を有利に展開するためだけではない。それによって装備品を盗んだり、埋もれたアイテムを探したり、何よりもJPを稼ぐといった一連の行動が取りやすくなるのである。敵を弱体化させるという行動は、このゲームの真髄につながる行動であると言ってもいい。戦技の射程は武器によって変わるので、銃や弓などの遠距離攻撃可能な武器と組み合わせて使用することで、より広い範囲に威力を発揮できる。

重装備可能は魔道士系ユニットの生命力強化用アビリティ。剣装備可能は、剣を装備していなければ威力を発揮できない聖剣技などのアビリティとセットで使用したい。そして最後に覚えておきたいこと、「壊すなら盗め!」。

JOB

弓使い

◎ About of Job ジョブについて



基本データ

MOVE:3　JUMP:3　回避率:10

●成長・補正率

	HP	MP	CT	物理	魔法
成長率		△		[illegible]	
補正率		△			[illegible]

●装備可能武器

自動弓	弓		

●装備可能防具

盾	帽子	服	靴
小手	マント		

可もなく不可もないジョブ

魅力的なアビリティが皆無に等しいため、シーフと忍者になるためのジョブ、または戦技などと組み合わせて遠距離攻撃するためのジョブと言える。

弓で遠距離攻撃できることが最大の特徴で、高低差によって射程距離が変化する。障害物を越えて目標を攻撃することもできるが、攻撃前の命中確率は常に確認すること。確率が0パーセントである場合は、障害物もしくは目標との間にいるユニットに当たるということだ。

唯一会得したいアビリティは精神統一、これをセットしていると弓に限らず、すべての物理攻撃が確実に敵に命中する。ただし、目標となる敵ユニットが攻撃をかわすリアクションアビリティをセットしていないことが前提だ、なお、精神統一の効果が得られるのは物理攻撃のみで、戦技や盗むなどには効果がない。チャージは覚えなくてもいい。

弓を装備できること以外、これといった特典はない。攻撃力はやや高めだが剣は装備できない。Speedの値によってダメージ量が上下する弓だが、実は弓使いのSpeed値はさほど高くない。他のジョブと並ぶ程度のものだ。モンクや白魔道士よりもやや低めに設定されているのが気になる。装備品でSpeedを上げてやることをこころがけたい。最大MPと魔法攻撃力も低いので、魔法アビリティをセットしても効果はあまり期待できない。

STEP 1　アビリティ

精神統一		

STEP 2　アビリティ

マスター必要最高値　5600Jp

モンク

◎ About of Job ジョブについて



J
O
B

基本データ

MOVE:3　JUMP:4　回避率:20

●成長・補正率

	HP	MP	CT	物理	魔法
成長率	☆			○	
補正率	☆	△	[illegible]	☆	△

●装備可能武器

●装備可能防具

服	靴	小手	マント

　他のジョブと比べて最大HPが高いのが特徴だ。ただしこれは基本能力値だけで比べた場合の話。実際には装備品でHPを上げられるナイトに比べ、ろくな防具を装備できないために結局はそこそこの最大HPになってしまう。戦闘に出す際には防御力UPをセットさせてもいいぐらいだ。特筆すべきは物理攻撃力の高さ。全ジョブ中ナンバー１を誇る。物理攻撃力を数値の分だけ倍加させるチャージを覚えているならば、併用させるとさらなる威力を発揮する。

STEP 1　アビリティ

チャクラ	蘇生	気孔術

STEP 2　アビリティ

地烈斬	瀕死HP回復	

マスター必要最高値　5300Jp

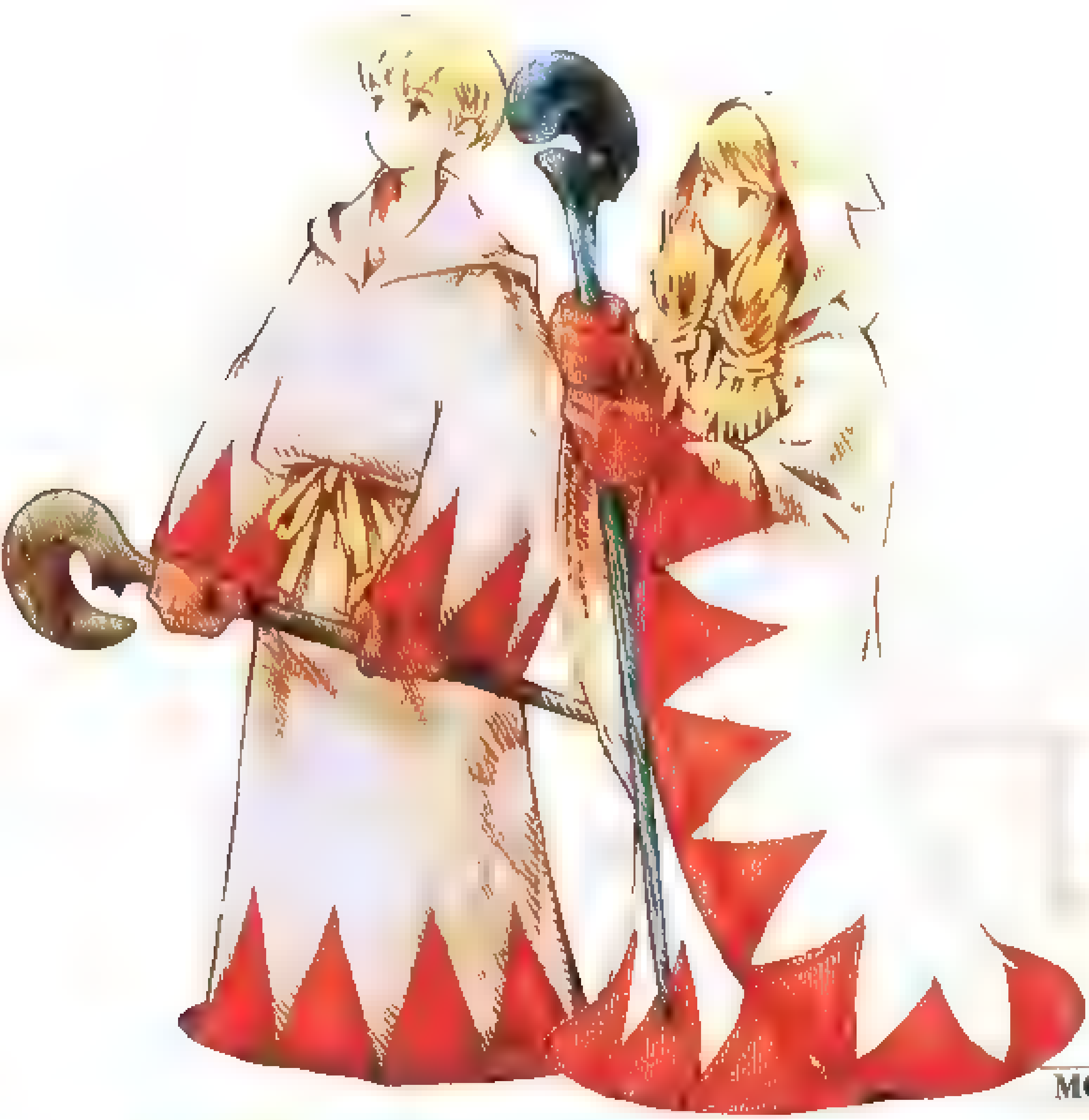
序盤では最有用にして最強のジョブ

　ナイトのジョブレベルが3になり、ブレイク技をある程度覚えたら、なるべく早くモンクにチェンジさせてチャクラを覚えさせたい。チャクラは回復手段だが、魔法と違い物理攻撃力の数値によって回復量が変化する。魔法攻撃力が低く、白魔法ケアルを使っても回復量が微小な、物理攻撃ユニット用の回復手段だ。そしてチャクラの最大の利点は、HPはもちろんMPも回復できること。Jp稼ぎをする際には必須とも言えるアビリティだ。

　チャクラの他に蘇生と気孔術を覚えておけば、序盤戦では白魔法とアイテムが不要となる。物理攻撃力が高く、装備品いらずのギルいらず、と序盤ではありがたいジョブ。ただし、拳術はチャージタイムを不要とする便利さの代償に、術者と目標が同じハイトにいないと効果がないという不便さも持ち合わせている。待機場所には注意すること。

◎ About of Job ジョブについて

白魔道士



基本データ

MOVE:3 JUMP:3 回避率:5

●成長・補正率

	HP	MP	CT	物理	魔法
成長率					
補正率					

●装備可能武器

杖			

●装備可能防具

帽子	服	ローブ	靴
小手	マント		

回復役としての能力は随一

魔道士系ジョブ全般(白、黒、時、陰陽)に通じることだが、魔道士を育てる最終的な目的は、覚えたアビリティを算術に活かすこと。そのため、算術が可能な魔法を優先的に覚えさせるといい。

白魔道士に早めに覚えさせたいアビリティには、アレイズがある。魔法攻撃力が低い序盤において、戦闘不能になったユニットをレイズで回復しても、HP回復量が少ないために、またすぐに倒されてしまう可能性が高いからだ。またリジェネーターはHP回復の他に、毒状態を解消するという効果も有しているので、序盤では重宝する。

白魔道士はホーリーしか攻撃魔法を持っていない(アンデッド戦を除く)ので、戦闘開始時には補助魔法しか使えない。育てる場合には、黒魔法をある程度覚えてから白魔道士にチェンジし、黒魔法をセットして出撃したい。

味方のHPを一刻も早く回復しなければならない必要性からか、Speedが高めに設定されている。敵より先に行動することが重要な意味を持つ戦闘においては、魔道士系はこのジョブにチェンジしてから、他の魔法アビリティをセットするといい。ただし魔法攻撃力は魔道士系のジョブのなかで最低。陰陽士よりも下だ。そのため、白魔法と黒魔法を併せて使いたい場合は、白魔道士に黒魔法をセットするのではなく、黒魔道士に白魔法をセットしたほうがいい。

STEP 1　アビリティ

ケアル　アレイズ　リジェネーター

STEP 2　アビリティ

レイズ　エスナ　魔法防御力UP

マスター必要最高値　7070Jp

黒魔道士

◎ About of Job ジョブについて



J
O
B

基本データ

MOVE:3　JUMP:3　回避率:5

●成長・補正率

	HP	MP	CT	物理	魔法
成長率		[illegible]			
補正率	△	[illegible]		×	☆

●装備可能武器

ロッド			

●装備可能防具

帽子	服	ローブ	靴
小手	マント		

攻撃魔法のスペシャリストだけあって、魔法攻撃力がズバ抜けて高い。敵を魔法で攻撃することに重点を置くのなら、迷わずこのジョブに魔法アビリティをセットさせることを勧める。ロッドを装備させれば属性魔法のダメージ値がさらに上がるので言うことなしだ。欠点は物理攻撃力が低いこと。白魔道士の半分しかない。ただしこのジョブで接近戦を考えることなど皆無に等しいはずなので、欠点と言ってもまったく問題にする必要はない。

STEP 1　アビリティ

ブリザド	サンダー	ブリザラ

STEP 2　アビリティ

トード	ファイラ	魔法攻撃力UP

マスター必要最高値　8400Jp

強力だが魅力はイマイチ

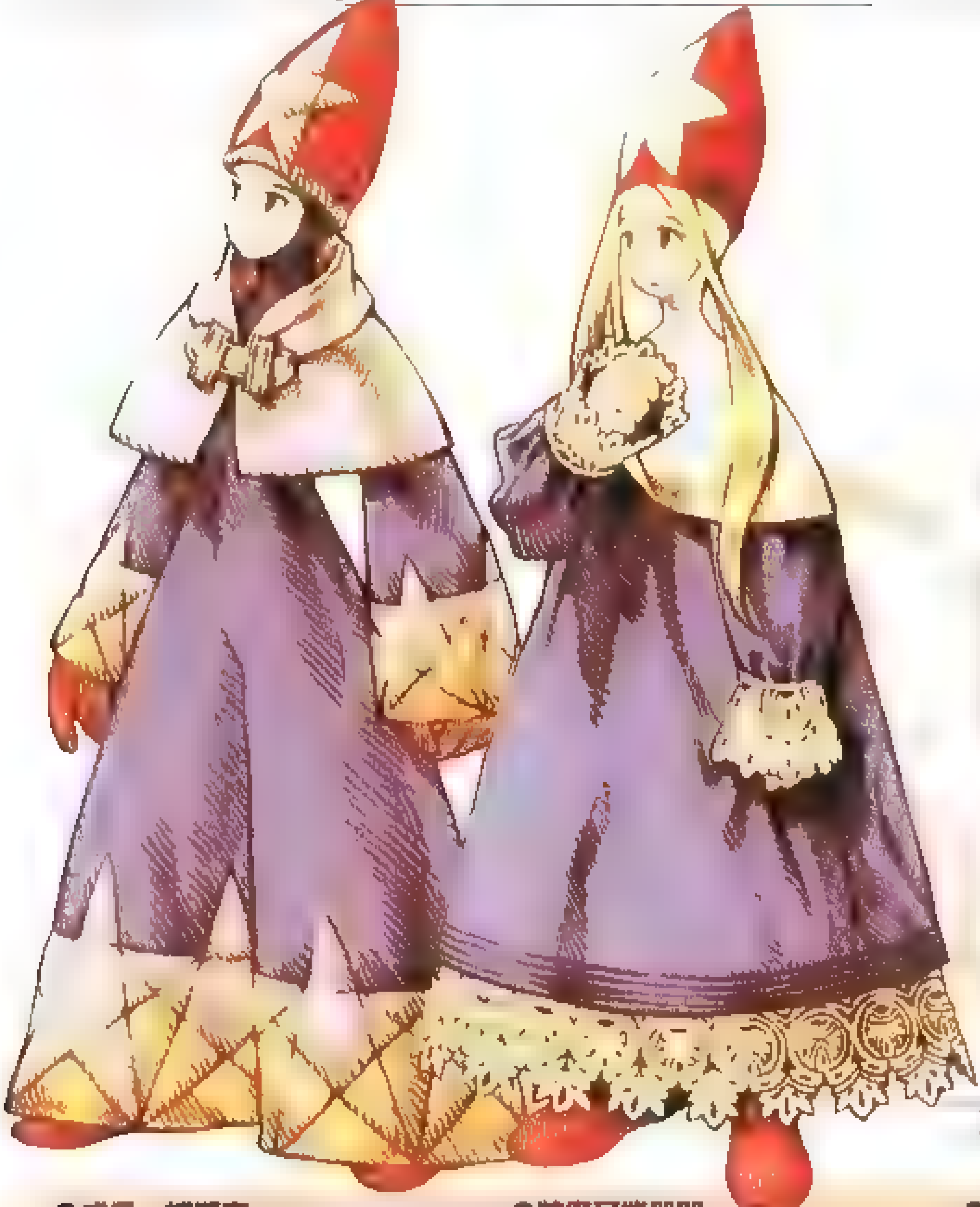
黒魔法が活躍を見せるのは、序盤から中盤にかけて。その後は算術としての活躍には期待できるものの、黒魔法そのものにはさほど活躍の場がない。

序盤の戦闘においては、弱点となる属性を持つモンスターに対してその威力を十二分に発揮する。最初に覚えさせたいのはブリザド。ファイアはアンデッドに有効だが、ケアルなどの回復魔法で代用できる。それよりも序盤のゴブリン対策として、冷気魔法を覚えさせておこう。また雨天時が多いことを考えると、サンダーも無視できない。ラ魔法は威力に大差はないものの、垂直効果の違いは大きい。

炎属性の魔法はいらない。それよりも重要なのはトードだ。たかがカエルと侮るなかれ。トードは時間が経過しても自動的に解除されない。敵がほとんど何もしてこなくなることを考えると、ドンムブやドンアクよりも重宝する

◎ About of Job ジョブについて

時魔道士



基本データ

MOVE:3　JUMP:3　回避率:5

●成長・補正率

	HP	MP	CT	物理	魔法
成長率				△	
補正率	△	[illegible]		×	[illegible]

●装備可能武器

杖			

●装備可能防具

帽子	服	ローブ	靴
小手	マント		

リアクションとサポートは優秀

まず最初にヘイスト、それからスロウ、ドンムブ。こういった順番でアビリティを覚えていくのが常道か。特に序盤では、ヘイストを覚えていればかなり楽な戦いができる。悪くはない。しかし本書では、まずMPすり替えを覚えることを勧める。MPすり替えは、MP残量が1しかない状態であっても、受けたダメージをすべてMPが肩代わりしてくれるのである。一撃で戦闘不能状態に陥るダメージを受けても、MPが減少するだけで済む。チャクラをセットしていれば、HPを減らすことなくルカヴィと戦うことも可能なのだ。物理攻撃系のユニットにセットしたい。

チャージタイムが長い召喚魔法を使う場合は、ショートチャージが必須。召喚魔法だけでなく、弓使いのチャージやソルジャーのリミットなど、膨大な時間がかかるアビリティには必ずペアでセットしたい。

他の魔導士系ジョブと比べると中途半端な印象は否めない。特筆すべき点が見あたらないのだ。魔法攻撃力も高からず低からず、物理攻撃力は言うに及ばず。Speedも他のジョブと並ぶ程度。装備可能な武器や防具にも特徴は見られない。ショートチャージとMPすり替えを覚えてしまったら長居はせず、さっさとジョブチェンジしたほうがいい。育てる際は、黒魔法もしくは陰陽術をセットするといいだろう。取得JpUPのセットも忘れないように。

STEP 1　アビリティ

MPすり替え	ショートチャージ	

STEP 2　アビリティ

グラビガ	ドンムブ	テレポ

マスター必要最高値　8870Jp

召喚士

◎ About of Job ジョブについて



基本データ

MOVE:3　JUMP:3　回避率:5

●成長・補正率

	HP	MP	CT	物理	魔法
成長率	△	☆		△	
補正率	△	☆	△	×	☆

●装備可能武器

ロッド	杖		

●装備可能防具

帽子	服	ローブ	靴
小手	マント		

Speedが低いのが最大の欠点。ただでさえチャージに時間がかかる召喚魔法なのに、Speedが低いときては強力な召喚魔法が使えない。最大MPは全ジョブ中もっとも高い。膨大なMPを消費する召喚魔法において、これは非常に助かる。HPの低さは回復と装備品によって解消できる。召喚魔法は算術できない魔法なので、召喚士に算術をセットさせれば、あらゆる魔法が使用可能な最強の魔道士が出来上がる。当然、ショートチャージをセットしておくこと。

STEP 1　アビリティ

ゴーレム	リッチ	シヴァ

STEP 2　アビリティ

マスター必要最高値　7800Jp

魔法攻撃力最高を誇る魔法使い

召喚魔法の最大の特徴は、攻撃魔法は敵に、回復魔法は味方にしか効果がないということ。よって敵と味方が密集するような戦闘の際に使用するのが最適だ。ただし召喚魔法はいずれもチャージタイムが長いので、使用する際はショートチャージをセットしたい。

召喚魔法を覚えるには、多量のJpを必要とする。計画的に必要な召喚魔法だけを覚えていくようにしたい。まず覚えておきたいのは、ゴーレム。敵から受けるダメージを肩代わりしてくれるという性質は、他のどのアビリティにも見られない。敵から集中攻撃を受けることが避けられない局面などで使用したい。ただし肩代わりできるダメージ数値は300前後とさほど多くはないので、序盤戦で活躍が期待される。次はリッチ。終盤のボス戦では、このリッチが非常に効果的で、これだけで勝てるほどの威力を持つ。

◎ About of Job ジョブについて

シーフ

Thief



基本データ

MOVE:4 JUMP:4 回避率:25

●成長・補正率

	HP	MP	CT	物理	魔法
成長率		△	[illegible]		
補正率		×	[illegible]		×

●装備可能武器

ナイフ			

●装備可能防具

帽子	服	靴	小手
マント			

最高の悦楽アビリティ

盗むを覚えていれば、敵ユニットから装備品を盗むことで戦局を有利に運ぶと同時に、強力な武器防具を入手することもできる。敵の弱体化もさることながら、何よりも大きいのは、敵から盗まなければ入手できない武器防具が存在することだ。特にボスクラスの特殊ユニットは、貴重な武器防具を装備している。これらを盗んだか否かで、後の攻略難度は大きく変わることになる。

アクションアビリティの装備品を盗むには、兜、鎧、盾、武器、アクセサリがあり、記載した順に成功確率が若干下がる。必要なのは武器。それ以外は覚えなくてもいい。鎧を盗めば、その鎧の性能で上昇させていたHPとMPをも一気に奪うことができるが、攻撃力と攻撃射程、そして場合によってはセットしたアビリティを使用不可能にさせることができる武器を盗むの効果にはかなわない。

Speedと回避率の高さが特徴。敵の攻撃を気持ちいいくらいかわしてくれる。魔法や防具で補強してやれば効果は絶大だ。その反面、攻撃力の低さは否めない。物理攻撃力もさることながら、魔法攻撃力の低さは致命的。魔法アビリティをセットさせても何の役にも立たない。しかも終盤に突入すると、完全にお株を忍者に奪われてしまう。必要なアビリティを覚えて、忍者にチェンジ可能な状態になったら早めにチェンジさせるに越したことはない。

STEP 1 アビリティ

武器を盗む	Move+2	

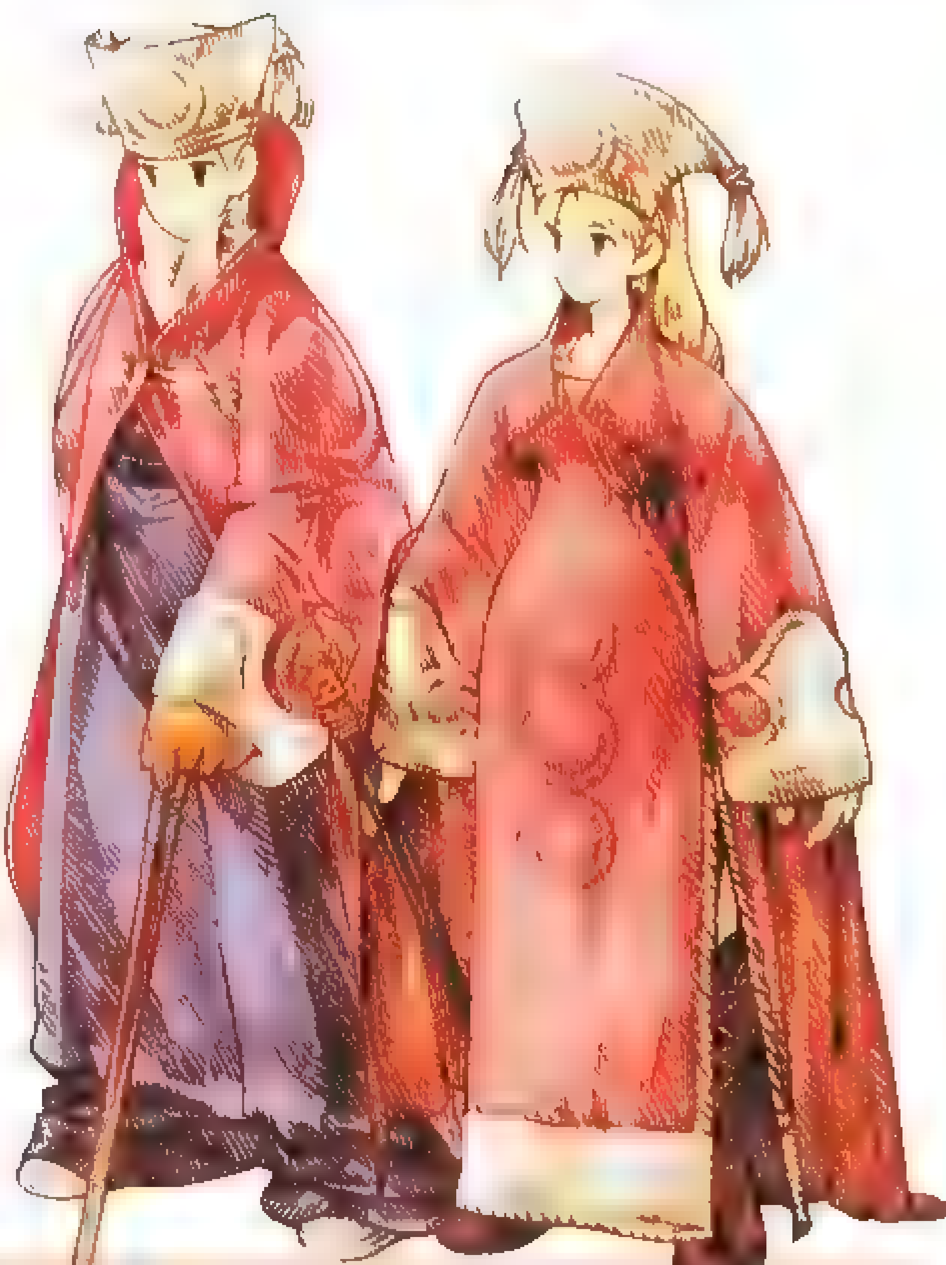
STEP 2 アビリティ

密猟	鎧を盗む	キャッチ

マスター必要最高値 4520Jp

話術士

◎ About of Job ジョブについて



JOB

基本データ

MOVE:3　JUMP:3　回避率:5

●成長・補正率

	HP	MP	CT	物理	魔法
成長率		△			
補正率	△	△		△	△

●装備可能武器

ナイフ	銃		

●装備可能防具

帽子	服	靴	小手
マント			

戦闘補助を役目とするジョブなので、基本的に能力値のすべての要素が低く設定されている。攻撃力や回避率、HPやMPなど、どれをとっても他のジョブより劣る。前線でガンガン戦うタイプのジョブではないということだ。アビリティはどれも用途の高いものだけに、覚えられるだけ覚えてしまいたい。必要なアビリティを覚えてしまったら、さっさと他のジョブにチェンジすること。ただし、銃を装備し、狙撃をセットしたムスタディオならば効果あり。

STEP 1　アビリティ

ほめる	勧誘	説法

STEP 2　アビリティ

調教	銃装備可能	説得

マスター必要最高値　3900Jp

BraveとFaithを自由に操る

ユニットのBraveとFaithの数値を自由に変化させられるのが話術士の魅力だ。戦闘中に話術で上げ下げしたBraveとFaithの数値は、戦闘が終了しても継承される。ただし戦闘中の数値そのままではない。1回の成功につき数値は1変化する。例えば、ほめる(Braveを4上げる)が5回成功したユニットは、戦闘中にはBraveが20上がっており、戦闘後は5上がっているのだ。

Braveの数値は高ければ高いほどいい。ほめるでトコトン上げてしまおう。Faithは70まで上げたら、それ以上は上げないこと。Faithが高いと魔法の攻撃力と回復値が高くなるが、敵からの魔法ダメージ量も多くなってしまう。

装備可能武器に銃があることにも注目したい。戦技と併せて使用すれば、とても効果的だ。ミスリル銃が購入できるようになってから育てるようにしよう。

陰陽士

◎ About of Job ジョブについて



基本データ

MOVE:3　JUMP:3　回避率:5

●成長・補正率

	HP	MP	CT	物理	魔法
成長率	○	◎	○		[illegible]
補正率	△	○	○	×	[illegible]

●装備可能武器

ロッド	杖	辞書	棒

●装備可能防具

帽子	服	ローブ	小手
靴	マント		

ボス戦に有効なアビリティを持つ

陰陽士の持つアビリティのうち、防御力UPは必ず覚えさせたい。これをセットしておけば、敵の物理攻撃によるダメージ量を3分の1に軽減することができる。また、目標とするユニットの最大HPの4分の1を吸収する命吸唱と、最大MPの3分の1を吸収する魔吸唱は、ボス戦で役立つことだろう。特に命吸唱はChapter2のキュクレイン戦において、他のどの攻撃手段よりも効果を発揮する。これに不変不動を加えた3つのアクションアビリティを覚えさせれば十分だ。それ以外は特に活躍の機会がない。

MP回復移動は移動歩数に関係なく、1回の移動につき最大HPの10分の1を回復する。長期戦で効果を発揮するが、回復量が微量なため、終盤戦では役に立たないのが残念。装備可能武器には、辞書と棒という間接攻撃が可能な武器があるが、魔法攻撃力が低いとダメージ量も低い。

白魔道士よりも、やや魔法攻撃力が高いぐらいで、他の能力は軒並み平均値以下。基本能力値だけで考えると、あまり活躍が期待できるジョブではない。陰陽術の効果は能力値に影響されないものが多いが、黒魔法や白魔法をセットした場合、その魔法のダメージ量、回復量にはあまり期待できない。他のジョブに陰陽術をセットしたほうがいい。必要なアビリティを覚えて話術士にチェンジ可能な状態になったら、さっさとジョブチェンジさせてしまおう。

STEP 1　アビリティ

防御力UP	命吸唱	魔吸唱

STEP 2　アビリティ

MP回復移動	不変不動	

マスター必要最高値　5970Jp

風水士

◎ About of Job ジョブについて



基本データ

MOVE:4　JUMP:3・回避率:10

●成長・補正率

	HP	MP	CT	物理	魔法
成長率	[illegible]		[illegible]	[illegible]	
補正率					

●装備可能武器

剣	斧		

●装備可能防具

盾	帽子	服	靴
小手	マント		

剣や斧を装備できるジョブなので接近戦用ユニットと考えられがちだが、実はMPと魔法攻撃力が比較的高め。魔道士系にはさすがに及ばないものの、他の物理攻撃系ジョブと比べると、魔法アビリティをセットしてもそこそこ役に立つ。風水術で与えられるダメージよりも魔法ダメージのほうが大きい。聖剣技や魔法剣を持つユニットには、剣を装備できるという点がうれしい。ナイトでブレイクを覚え、モンクで回復手段を覚え、そして風水士に流れるといい。

STEP 1　アビリティ

薦地獄	局地地震	攻撃力UP

STEP 2　アビリティ

水塊	彫塑	—

マスター必要最高値　2870Jp

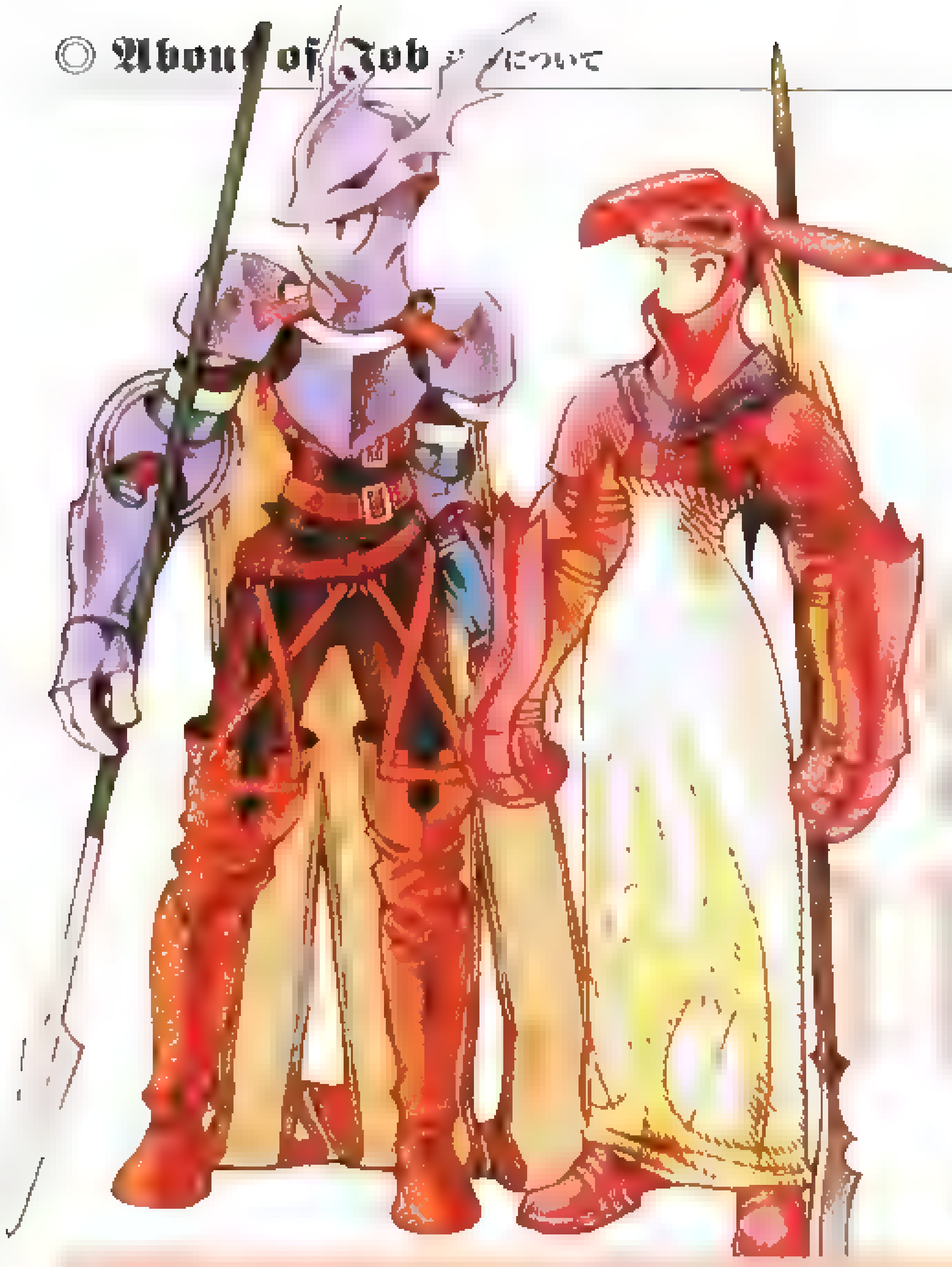
中・近距離両用のジョブ

風水術は、術者が立っているパネルの地形によって、発動される術が決まる。敵が立っているパネルの地形ではないので勘違いしないように。また風水術にはそれぞれ追加効果が設定されているが、発生確率は8分の1と低い。

風水術ほど、覚えさせたいアビリティがマップによって変わるジョブはない。例えば砂嵐を覚えていても、室内では発動させることができない。せっかくJpと引き替えに覚えても、マップ上にその地形がなければ覚えてないのと同じことになる。覚えるのに必要なJpは、他のジョブと比べると破格といっていいほど低い。片っ端から覚えていってもいいが、まず最初は薦地獄を覚えておこう。屋外のマップなら大抵使える。次いで局地地震。水塊と彫塑のふたつは、地形の普遍性よりも追加効果のトードと石化を重視している。

◎ About of Job ジョブについて

竜騎士



基本データ

MOVE:3　JUMP:4　回避率:15

●成長・補正率

	HP	MP	CT	物理	魔法
成長率	[illegible]	△		[illegible]	
補正率	[illegible]	×		[illegible]	×

●装備可能武器

槍			

●装備可能防具

盾	兜	鎧	靴
小手	マント		

優れた基本能力と使えないアビリティ

竜騎士は物理攻撃力とJumpに優れ、槍による間接攻撃もかなり有効だ。槍の攻撃命中確率はやや低めだが、精神統一をセットすれば問題はない。残念なのは、有用なアビリティが高低差無視しかないこと。ジャンプはいらない。

アビリティのジャンプについては、これまで一度も触れていない。それはひとえに、高低差無視というアビリティが存在するからだ。これさえ覚えれば、Jump+1も2も不要になる。また、ジャンプは8を覚えられるまで我慢する。3だの5だのを覚えてももったいないだけ。弓使いのチャージと違い、射程距離が延びるだけで滞空時間(チャージタイム)は変わらないからだ。

竜の魂は一見便利そうに思えるが、物理攻撃によってしか発動しないので、魔道士相手には効果がない。それなら天使の指輪を装備させたほうがずっといい。

最大HP、物理攻撃力ともに基本値はナイトとまったく同じ。装備可能な防具もまったく同じだ。違うのは槍を装備できるので間接攻撃が可能なことと、魔法攻撃力が全ジョブ中最低であるということ。実に黒魔道士の3分の1程度しかない。よって竜騎士に魔法アビリティをセットさせても戦力としての活躍はほとんど期待できない。やはり陣頭に立って突きまくってこそのジョブなのだ。槍のダメージ値はユニットの物理攻撃力に影響される。

STEP 1　アビリティ

高低差無視		

STEP 2　アビリティ

水平ジャンプ8	垂直ジャンプ8	

マスター必要最高値　9150Jp

侍

◎ About of Job ジョブについて



基本データ

MOVE:3　JUMP:3　回避率:20

●成長・補正率

	HP	MP	CT	物理	魔法
成長率					
補正率					

●装備可能武器

刀			

●装備可能防具

兜	鎧	ローブ	靴
小手	マント		

侍が敵ユニットに与えるダメージ量はBraveの値に影響される。よってBraveが高いユニットを優先的にチェンジさせることを考えたい。さらに話術でBraveを上げてやれば言うことなしだ。逆に、Braveが低いとほとんど役に立たないジョブという見方もできる。少なくともBraveを70以上に上げておかないと、まるで役に立たない。物理攻撃力はモンクに次いで高いので、刀での攻撃よりも剣や槍を装備させ、二刀流や両手持ちなどと併せて使うといいだろう。

STEP 1　アビリティ

白羽取り		

STEP 2　アビリティ

両手持ち	村雨	菊一文字

マスター必要最高値　8000Jp

何は無くとも白刃取り

侍は敵に与えるダメージ面において、どうしても忍者に見劣りしてしまう。引き出すで複数の敵を一度に攻撃できることに着目したい。引き出すはストックしている刀を対象にするので、ストックに覚えた刀がないと使用することはできない。また引き出すで使用された刀は壊れることがあるので、貴重な刀は使用しないほうがいい。

まず覚えたいのは白羽取り。オンラインヘルプでは弓・自動弓以外の物理攻撃を回避するとあるが、実は弓や銃による攻撃も回避できる。回避を目的とするアビリティのなかでもっとも有効。両手持ちはダメージ量が通常の2倍になり、物理攻撃力UPの3割増よりも効果がある。

アクションアビリティではHPを回復できる村雨と、効果範囲が広い菊一文字を優先的に覚えさせる。ちなみに正宗と塵地螺鈿飾剣のふた振りはショップで販売されていない。

忍者

◎ About of Job ジョブについて



基本データ

MOVE:4　JUMP:4　回避率:30

●成長・補正率

	HP	MP	CT	物理	魔法
成長率			☆	○	
補正率		×	☆	○	△

●装備可能武器

ナイフ	忍者刀	鎚	

●装備可能防具

帽子	服	靴	小手
小手	マント		

最強の物理攻撃系ジョブ

物理攻撃系ジョブのなかで最強を誇る。そのSpeedの高さと二刀流で敵に与えるダメージ量は、他のジョブの追随を許さない。追加効果が備わっている忍者刀を装備し、さらに戦技(拳術も有効)と白刃取りをセットすれば、最強に恥じぬ活躍を見せてくれることは間違いない。

二刀流と戦技のペアは、終盤戦では必須。例えば二刀流でパワーブレイクを使用すると、パワーブレイクを2回実行し、通常の2倍の効果が得られる。剣技すべてとジャンプは1回しか攻撃を実行しないので、剣装備可能や槍装備可能をセットするのは無意味だ。

投げるを使うことはないので、覚えなくていい。見切るは物理攻撃と魔法攻撃に対する回避率を上げるリアクションアビリティ。覚えておいて損にはないが、すでに白刃取りを覚えているなら不要だ。

Speed、回避率ともに全ジョブ中最高値を誇る。忍者刀も弓と同じく、ダメージ量をSpeedに依存する。さらに2回攻撃可能とくれば、大抵の敵ユニットを倒せるだろう。欠点は最大HPが低いこと。召喚士あたりとほぼ同等だ。重装備可能や防御力UPを持っていれば優先的にセットする。白刃取りや見切るをセットして、回避率をとことん上げてしまう方法も有効だ。どんな戦況でも活躍が期待できるジョブなので、その能力をさらに伸ばすことに重点を置きたい。

STEP 1　アビリティ

二刀流	見切る	

STEP 2　アビリティ

マスター必要最高値　3960Jp

算術士



基本データ

MOVE:3　JUMP:3　回避率:5

●成長・補正率

	HP	MP	CT	物理	魔法
成長率	∧	[illegible]		∧	
補正率	△	∧	×	×	△

●装備可能武器

辞書	棒		

●装備可能防具

帽子	服	ローブ	靴
小手	マント		

算術のアビリティはあまりに使い勝手がいいためか、算術士のジョブそのものの基本能力値はとことん低く設定されている。特に致命的なのがSpeedの低さ。白魔道士のSpeedが7に対し、算術士は3しかない。単純に考えて、白魔道士が2回の行動を実行しても、算術士はまだ微動だにできないのである。HPもモンクの半分ほとしかない。当然敵には最優先で狙われるハメになる。算術士を育てる場合は、装備品や補助魔法で、とにかくSpeedを上げることが大切。

STEP 1　アビリティ

CT	5	3

STEP 2　アビリティ

ハイト	4	ダメージ分配

マスター必要最高値　4200Jp

魔道士の新しいかたち

これまでに何度も記述してきたが、魔道士系ジョブを育てる最終的な目的は、覚えた魔法を算術で使うこと。算術士になるまでに覚えてきた多くの魔法を無駄にしないためにも、算術のシステムをしっかりと把握しておきたい。

算術のアビリティはふたつの要素に分けられる。そのふたつの要素とは、対象と数値。対象はCT、レベル、Exp、ハイト。数値は素数、5、4、3。対象を決め、数値を設定してはじめて算術が実行できるようになるので、どちらか片方だけ覚えていても役に立たない。対象はCT、数値は5と3をまず覚えておくといい。術者と味方ユニットに百八の数珠を装備させて黒魔法トードをかける、という戦法が基本。

算術士はSpeedが異様に遅く、魔法攻撃力も低い。算術アビリティを覚えたら、召喚士に算術をセットして出撃するのが最良であろう。

◎ About of Job ジョブについて

吟遊詩人



基本データ

MOVE:3　JUMP:3　回避率:5

●成長・補正率

	HP	MP	CT	物理	魔法
成長率	×	×		×	
補正率	×	×		×	

●装備可能武器

楽器			

●装備可能防具

帽子	服	靴	小手
マント			

Move+3と応援歌を覚えたらサヨナラ

効果を発揮するまでに時間がかかるが、ひとたび効果が現れると、面白いくらい戦局が有利に傾く。詩は味方のステータス値を上げるので、どんな局面でも活用できる。

注目すべきは応援歌。戦闘開始時からこれを詩わせ続ければ、敵が接近してきたころには気持ちいいほどSpeedが上がっている。敵が1回行動する間に味方が4、5回も攻撃できるとなれば、敵の攻撃力を下げたり動きを止めたりしなくても楽に戦える。詩の特徴は味方全員に作用すること。誰かひとりにでも効けばJpが獲得できる。Jpを上げたいユニットに詩をセットし、マップの隅で歌わせておけばJpがガンガン稼げる。取得Jp獲得とペアで使えば、これほど楽にJpを稼げる方法はない。

Move+3と応援歌を覚えたらすぐに違うジョブにチェンジする。飛行移動はその存在が疑問視されるほど使えない。

最大の欠点はHPが低いこと。全ジョブ中でも最低だ。詩っている最中は回避率が0になるので、敵の格好のターゲットになる。算術士同様、防具やアビリティなどで十分に補助してあげる必要がある。また吟遊詩人にはもうひとつ弱点がある。物理攻撃力が格段に低いことだ。実にモンクの4分の1にも満たない。敵に隣接されても絶対に直接攻撃などしてはならない。与えたダメージの数倍のダメージを敵のターンで喰らって倒されてしまうことが多い。

STEP 1　アビリティ

Move+3	応援歌	

STEP 2　アビリティ

マスター必要最高値　7900Jp

踊り子



JOB

基本データ

MOVE:3　JUMP:3　回避率:5

●成長・補正率

	HP	MP	CT	物理	魔法
成長率	×	×			
補正率	△	×			

●装備可能武器

ナイフ	反物		

●装備可能防具

帽子	服	靴	小手
マント			

吟遊詩人同様、HPとMPが低い。踊っている最中の回避率が0になるのも吟遊詩人と同じ。防具やアビリティで補強しよう。ただ踊り子には、物理攻撃力が比較的高いというメリットがある。弓使いと肩を並べる程度のものだが、武器である反物は、ユニットの物理攻撃力と魔法攻撃力にダメージ値を依存するので、戦力として十分に活用できる。とはいえ敵を攻撃してしまっては、せっかくの踊りが中断されてしまう。踊り子は踊りだけに専念させてあげたい。

STEP 1　アビリティ

ネイムレスダンス	スローダンス	ポルカポルカ

STEP 2　アビリティ

マスター必要最高値　8000Jp

ステータス異常の女王

吟遊詩人と同様、踊らせておけば勝手にJpを稼いでくれる。ただし踊りには限界がある。敵全体のステータスが0になると、それ以後はいくら踊っても効果はなく、Jpも獲得できない。Jp稼ぎをする際はこの点を考慮に入れ、ステータス異常手段であるネイムレスダンスを使う。ステータス異常は時間が経てば解け、8種類のステータス異常からランダムで効果が現れるので、カエルになった敵を眠らせたり沈黙させたりすれば、毎ターンJpを獲得できる。

ネイムレスダンス以外では、スローダンスとポルカポルカが有効だ。敵のSpeedと物理攻撃力を下げてしまえば、後はJp稼ぎや埋もれたアイテム探しを、安全な環境で実行できるようになる。ただし、踊りをしているときは攻撃回避率が0パーセントになってしまうので、敵が接近してきたら踊りをやめて、他にセットしたアビリティで戦おう。

◎ About of Job ジョブについて



ものまね士

基本データ

MOVE:4・JUMP:4　回避率:5

●成長・補正率

	HP	MP	CT	物理	魔法
成長率	☆	×		[illegible]	[illegible]
補正率	☆	×	☆	[illegible]	[illegible]

●装備可能武器

●装備可能防具

苦労が報われないジョブ

はっきり言うと、ジョブチェンジ条件を満たす苦労の割に使えないジョブだ。ものまねは、味方の行動を真似するわけだが、現在いるパネルで、現在向いている方向に同じ行動をする。そのため、目標となる敵ユニットと、真似をする味方ユニット、そして自分が完全に点対称の位置になければ効果を発揮できない。もちろん高さの要素も絡んでくる。それらの要素を綿密に計算しなければならず、便利さよりも面倒臭さが先に立つ。

召喚士、話術士、風水士、竜騎士をレベル5まで育てることは無駄でも苦労でもない。だが見習い戦士とアイテム士をレベル8まで育てることには、少々抵抗を感じる。ものまね士はアビリティがなく最初からマスターで、アイテムを何も装備できない。育てる必要はまったくない。趣味で使うぐらいにとどめておきたい。

苦労して育てただけあって、基本能力値は他のジョブに比べるといずれも高く設定されている。HPは全ジョブ中最高。Speed、物理・魔法攻撃力と、どれをとっても高い数値を誇る。ものまねが成功した場合、敵に与えるダメージ量はかなりのものになり、ともすれば真似された当人よりも大きなダメージを与えることが可能だ。ただし、それはあくまでもものまねが成功した場合の話。成功させるための準備を考えると、逆に基本値の高さが恨めしい。

STEP 1　アビリティ

−	−	−

STEP 2　アビリティ

マスター必要最高値　0Jp

見習い戦士 ラムザ



J O B

基本データ

MOVE:4　JUMP:3　回避率:10

●成長・補正率

	HP	MP	CT	物理	魔法
成長率		[illegible]			
補正率	[illegible]		[illegible]		

●装備可能武器

ナイフ	剣	騎士剣	銃

●装備可能防具

盾	兜	帽子	鎧
服	ローブ	靴	小手

基本的に、主人公ラムザをはじめとする固定ユニットは、基本ステータス値が高い。同じ見習い戦士であっても、汎用ユニットに比べてHPやMP、攻撃力などが高めに設定されている。しかし悲しいかな、主人公は固定ユニットのなかでも基本能力値が低い。特にChapter4で味方になるオルラントゥやベイオウーフたちと比較すると、どうしても見劣りしてしまう。アルテマをラーニングできるという優越感も、物理攻撃のダメージ量の差の前では影が薄い。

STEP 1　アビリティ

取得JpUP	Move+1	投石

STEP 2　アビリティ

エール	さけぶ	

マスター必要最高値　2570Jp

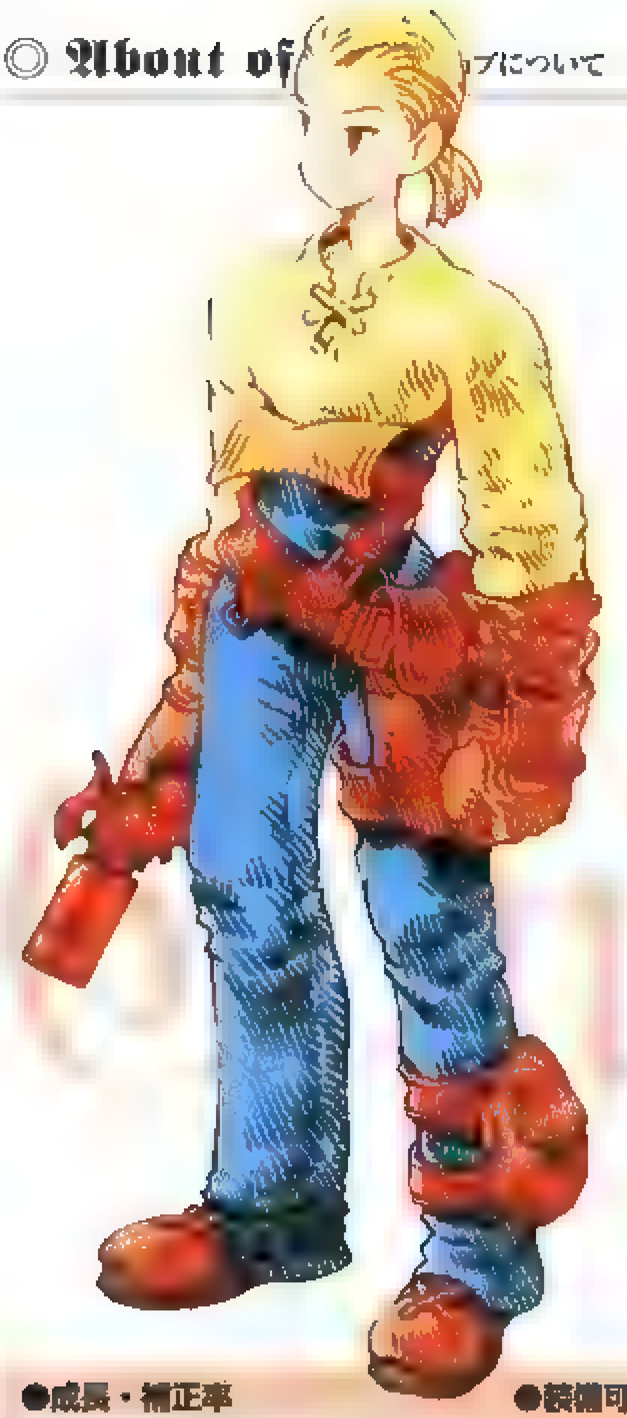
特別扱いでも見習いは見習いでしかない

主人公ラムザの見習い戦士は、汎用ユニットの見習い戦士とは異なるファクターが多い。基本能力値、装備可能アイテム、そしてアビリティだ。汎用ユニットの見習い戦士が覚えられるアクションアビリティ4種の他に、エール、おまじない、はげます、さけぶ、アルテマが覚えられる。

ラムザのみが会得できるアルテマは、Jpをいくら稼いでも覚えられない。敵ユニットが使用したアルテマをラーニングして覚えるのである。ラーニングとは、敵の特殊攻撃を喰らい、その特殊攻撃を自分のものにしてしまう技術のことだ。ただし、その特殊攻撃を喰らった際に、ラムザが戦闘不能状態になってしまうとラーニングはできない。

特典の付いた見習い戦士と考えて間違いないが、見習い戦士は見習い戦士でしかない。ジョブレベルが2になったら、さっさとナイトにジョブチェンジしたほうがいい。

◎ About of ……ブについて



機工士
ムスタディオ

Volume.2

J O B

基本データ

MOVE:3　JUMP:4　回避率:18

●成長・補正率

	HP	MP	CT	物理	魔法
成長率		〃			
補正率			[illegible]	へ	へ

●装備可能武器

銃			

●装備可能防具

帽子	服	ローブ	靴
小手	マント		

遠距離物理攻撃の雄

ゲストユニットとして登場した後、Chapter2後半で味方ユニットになる。敵の動きを封じる狙撃は、銃だけでなく物理攻撃用武器すべてで効果を発揮する。狙撃の成功確率は意外と高いので、常にセットしておきたい。

狙撃はナイトの戦技と同様に、敵を弱体化させるのに役立つアビリティだ。弓や辞書など、遠距離攻撃用武器を装備できるジョブにセットするといい。目標をドンアク状態にする腕を狙うは、もっとも多用するアビリティだ。ドンアク状態で行動不能になった敵ユニットは、どんな戦局であってもマップ隅に後退するという習性を持つので、戦闘開始時にドンアクにできれば、敵ユニットの頭数を減らすことができる。また邪心封印は、アンデッドを石化する能力を持つアビリティだ。戦闘不能状態になってもランダムで復活するアンデッドを確実に倒すことができる。

長所はSpeedの値が高いこと。欠点は最大MPと物理攻撃力の値が低いこと。よってシーフや忍者など、素早さ勝負のジョブにチェンジさせることを念頭に置いて育てたほうがいいだろう。魔道士のジョブには、アビリティを覚えるだけと割り切ってチェンジする。魔法の効果に期待してはいけない。一方、物理攻撃力もさほど高くないので、モンクの拳術をセットしても、その真価を発揮できるとは言い難い。あくまでもSpeedにこだわって育てることを勧める。

STEP 1　アビリティ

取得JpUP	腕を狙う	足を狙う

STEP 2　アビリティ

Move+1		

マスター必要最高値　1750Jp

ホーリーナイト

アグリアス



J
O
B

基本データ

MOVE:3　JUMP:3　回避率:25

●成長・補正率

	HP	MP	CT	物理	魔法
成長率	[illegible]	[illegible]			
補正率	[illegible]				

●装備可能武器

剣	騎士剣		

●装備可能防具

盾	兜	鎧	ローブ
靴	小手	マント	

他の固定ユニットと比べ、HPと回避率の数値が群を抜いて高い。特に回避率の高さは固定ユニット中最高である。さらにマントを装備することによって、敵からの攻撃をことごとくかわしてくれるようになるはずだ。欠点と言えるような欠点は特に見当たらないので、終盤まで頼りになる存在だ。剣聖が味方になると活躍の機会が減るかもしれないが、覚えさせたアビリティの多さから考えると、ぜひとも最終決戦まで前線で活躍させたい。

STEP 1　アビリティ

取得JpUP	Move+1	無双稲妻突き

STEP 2　アビリティ

北斗骨砕打	聖光爆裂破	乱命割殺打

マスター必要最高値　3550Jp

強力なアビリティを持つ主力ジョブ

聖剣技は、聖属性を持つ剣技で敵にダメージを与えるアビリティだ。剣もしくは騎士剣を装備していると使用できる。ダメージ量は装備している武器の種類によって、上下する要因が変わる。剣を装備している場合はユニットの物理攻撃力に、騎士剣を装備している場合はBraveの数値によってダメージ量が上下する。アグリアスはさほど物理攻撃力が高くないので、Braveを話術のほめるで上げ、強力な騎士剣を装備させるといい。

聖剣技のうち、唯一聖属性を持たない無双稲妻突きこそが、実はもっとも優先的に覚えさせたいアビリティだ。ダメージ量が比較的高いこと、雨天時のマップが多いことがその理由だ。ちなみにゲストユニットとして参加しているときに覚えさせたアビリティは、正式な味方ユニットになったときには忘れている。

◎ About of …について



剣聖 オルランドゥ

基本データ

MOVE:4　JUMP:3　回避率:20

●成長・補正率

	HP	MP	CT	物理	魔法
成長率	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	〃
補正率	☆	〃	〃	[illegible]	〃

●装備可能武器

忍者刀	剣	騎士剣	刀

●装備可能防具

盾	兜	帽子	鎧
服	ローブ	靴	小手

文句無しの最強ジョブ

ホーリーナイトの聖剣技とダークナイトの暗剣技、さらにディバインナイトの剛剣をすべて使用できるジョブ。そして特筆すべきは、基本能力値の高さ。なかでも物理攻撃力の高さはハンパじゃない。アビリティが充実すれば、このオルランドゥだけで敵全体を倒せるほどだ。

どのアビリティを覚えても強力な戦力となるが、闇の剣はHP回復手段として覚えておきたい。MPを吸収する暗の剣は、回復手段としてではなく、敵が使ってくる強力な魔法を封じ込める手段として使用する。その威力はルカヴィ戦において発揮させたい。

他のジョブのアビリティである戦技、拳術、二刀流、白刃取り、両手持ちを戦況に合わせてセットし、さらなる強化を図りたい。ジョブチェンジする場合は、剣装備可能をセットし、常に全剣技が使用できる状態にする。

まずHPが格段に高い。鎧や兜を装備させれば付加値によってさらに増えるので、ひとりで前線に出しても、敵からの攻撃を多少受けたくらいでは痛くもかゆくもない。物理攻撃力もかなり高い。最初から装備しているエクスカリバーの強烈な威力にもより、味方になった瞬間からパーティーの中心的存在となる　もっとも、剣聖にはジョブチェンジの必要がない。ずっと剣聖のままで全剣技を使っていても、かなり役に立つ。戦技、拳術、二刀流、両手持ち、白刃取りがあれば十分だ。

STEP 1　アビリティ

取得JpUP	Move+1	無双稲妻突き

STEP 2　アビリティ

闇の剣	暗の剣	北斗骨砕打

マスター必要最高値　4750Jp

天道(冥)士 ラファ&マラーク

まったく頼りにならない兄妹

天道士ラファと天冥士マラークは、Chapter3終了時に味方ユニットとなる。ゲストユニットや敵ユニットとして登場したときも弱かったが、味方になってからも、やっぱり弱い。物理攻撃力と魔法攻撃力は、低くもなく高くもなくといった冴えない印象。そして肝心の真言(裏真言)は、攻撃パネルと攻撃回数がランダムで決定されるので、戦闘の計算が非常に立てにくい。

Chapter4で仲間になるユニットはいずれも強力なジョブであるため、ラファとマラークの影は薄くなる一方。育ててみようかな、などとは思えない。また、ふたりの極端なステータスも、育てようとする気持ちを遮断する。ラファはBraveが31でFaithが69、マラークはBraveが69でFaithが31という極端さ。ラファは魔道士系、マラークは物理攻撃系のジョブでなければ戦力にならない。

基本データ

MOVE:4　JUMP:3　回避率:10

●成長・補正率

	HP	MP	CT	物理	魔法
成長率		[illegible]	[illegible]		[illegible]
補正率			[illegible]		

●装備可能武器

杖	棒		

●装備可能防具

帽子	服	ローブ	靴
小手	マント		

ディバインナイト メリアドール

聖剣技と魔法剣には叶わない剛剣

Chapter4の終盤近くで味方になる。同じ剛剣を使える剣聖と比べると、基本的な物理攻撃力が低いので、どうしても控えに回ってしまう。剣と騎士剣だけでなく、自動弓と槍も装備することができるが、自動弓か槍を装備すると当然ながら剛剣は使用できなくなる。

敵ユニットの装備品を壊す剛剣は、戦法としては確かに有効な手段だが、やはり装備品は壊すよりも盗みたい。また、聖属性と追加効果を持つ聖剣技や、敵ユニットの弱体化に優れる魔法剣と比べても、剛剣はかなり使い勝手が悪い。よってメリアドールを戦闘に参加させる必要とメリットはない。敵部隊にヴォルマルフ(父親)がいる戦闘に参加させると、たまに会話イベントがあるぐらいだ。

ちなみに敵として登場した際に装備していたシャンタージュは、味方ユニットになるときには装備していない。

基本データ

MOVE:4　JUMP:3　回避率:12

●成長・補正率

	HP	MP	CT	物理	魔法
成長率		△		☆	
補正率	[illegible]	△		[illegible]	△

●装備可能武器

剣	騎士剣	自動弓	槍

●装備可能防具

盾	兜	鎧	服
ローブ	靴	小手	マント

◎ About of Job ジョブについて

テンプルナイト
ベイオウーフ

チキン!　チキン!　チキン!

Chapter4のサブイベントで味方になる。シナリオの本筋とはあまり関係ない存在だが、だからといって侮ってはならない。魔法剣という心強いアビリティを持っているからだ。魔法剣の最大の特徴はチャージタイムを必要としないこと。使うと即座に効果が現れる。さらに他のステータス異常を起こすアビリティと比べると、成功確率が格段に高い。星座相性がよければ、ほぼ100パーセント近い確率で成功する、こうなると使用を自己規制するほどの強さ。

魔法剣で最初に覚えたいのはチキン。標的のBraveを50も下げるアビリティだ。敵の攻撃力を下げるどころか、ステータス異常のチキン状態にしてしまうことがほとんど。他では、起死回生のショック!も見逃せない。

基本能力値では、物理攻撃力が異様に高い。実はオルランドゥよりも高い物理攻撃力を誇る。

基本データ

MOVE:4　JUMP:3　回避率:14

●成長・補正率

	HP	MP	CT	物理	魔法
成長率	[illegible]	[illegible]		[illegible]	[illegible]
補正率		☆	[illegible]		[illegible]

●装備可能武器

ナイフ	剣	騎士剣	

●装備可能防具

盾	兜	鎧	ローブ
靴	小手	マント	

ドラグナー
レーゼ

対モンスター戦で有効なジョブ

テンプルナイトと同様に、Chapter4のサブイベントで味方になる。最初はホーリードラゴンとして登場し、後にドラグナーに変身する。最強の龍・ホーリードラゴンであるときに使えるアビリティは3種のブレスのみ。ただ、さすがドラゴンと言うべきか、ユニットの基本能力値がズバ抜けて高い。物理攻撃力と魔法攻撃力の高さには目を見張るものがあり、ブレス攻撃によるダメージは強烈。

イベントでドラグナーに変身すると、基本能力値は人間ユニット並みになってしまうが、ジョブ能力として調教の効果が備わる。また、武器防具は指輪と腕輪、それと女性専用のものしか装備できないが、素手であれば打撃攻撃を2回実行する。バッグは装備しないように。

ブレスのホーリーブレスは、真言と同じく攻撃パネルと攻撃回数がランダムなので覚えなくてもいい。

基本データ

MOVE:5　JUMP:3　回避率:5

●成長・補正率

	HP	MP	CT	物理	魔法
成長率	[illegible]	×	[illegible]	☆	☆
補正率	[illegible]	△	☆	☆	☆

●装備可能武器

●装備可能防具

指輪	腕輪		

ソルジャー クラウド

基本データ

MOVE:3　JUMP:3　回避率:20

ショートチャージがあれば活躍できる

Chapter4のサブイベントで味方になる。リミット技という特異性の高い剣技を持っているが、このリミット技はマテリアブレイドを装備していないと使えない。マテリアブレイドはベルベニア火山の頂上にある。他の剣では一切代用が効かない。またリミット技8種は、いずれもチャージタイムが長いにも関らず、ユニット指定ができない。そのため、チャージ中に敵が攻撃範囲から移動してしまうことが多い。これを解消するには、ショートチャージをセットすることが、もっとも手っ取り早い方法だ、ヘイストなどでSpeedを上げるのもいい。チャージタイムが長いことを除けば、意外と使えるジョブである。

アクションアビリティはどれを覚えてもいいが、まず最初に押さえたいのは画龍点睛。ステータス異常が発動する確率はかなり高い。

●成長・補正率

	HP	MP	CT	物理	魔法
成長率	△			△	
補正率	△	△		△	△

●装備可能武器

剣			

●装備可能防具

帽子	服	靴	小手
マント			

JOB

その他 ― 3体の仲間

これまでに解説したジョブの他にも、シナリオ進行上で味方になる特殊ユニットが3種類存在する。Chapter2で味方になるチョコボ。Chapter4のサブイベントで味方になる鉄巨人。Chapter4のディープダンジョン最奥部で味方になるビブロスがそれだ。

チョコボのボコは、Chapter1の風車小屋で敵ユニットとして登場し、後のマップで救助すると味方になる。基本能力は普通のチョコボと変わりないが、オンラインヘルプでしゃべるという点が、強引ではあるが特殊か。

鉄巨人の労働八号は、レーゼをドラグーンにしてから機工都市ゴーグを訪れると味方になる。Faithが0という変わり種で、魔法攻撃力に依存する攻撃と回復を一切受け付けない。アビリティの作業はどれも強力だが、実行後に自分も多少のダメージを受ける。

ビブロスの名前はランダムで変わる。ゲストユニットとして登場し、戦闘終了後に味方になる。正体不明の生命体だが、モンスター扱いではない。アビリティは使える。

基本的な育て方

特性を活かせるジョブで育てる

基本的にどのユニットをどう育てるかは自由だ。ただし効率の悪い育て方をしていれば、いつまでたっても弱い戦士や弱い魔道士だけで編成されることになる。やはり設定されている基本値を尊重してやらねばならないだろう。基本値には大きく分けると二通りある。

●ユニット個別の基本値

Brave、Faithがそれである。戦士斡旋所で味方にした同じ見習い戦士でも、この数値は個人によって差がある。攻撃系のユニットに育てたいならBrave、魔法系ならFaithが高いユニットを選ぶに越したことはない。話術でいくらでも上げ下げできるとはいえ、すぐに話術士になれるわけではない。数値がどちらも70以上あれば雇用するべき。

●男女、モンスター別の基本値

わずかだが、男女間にも差が設定されている。男性ユニットは物理攻撃力、女性ユニットは魔法攻撃力、モンスターはＨＰ が高い。正直、気にするほどの違いはない。

●育て方の基本的なパターン

味方全員を同じジョブにして育てると、味方の行動によるJp取得の効果もあり、ジョブレベルの上がりが早い。だが、モンクならまだしも、味方全員を白魔道士にして戦闘に臨むのは良策ではない，ユニットごとに役割を決め、前衛（物理攻撃）用ユニットと、後衛（回復、補助）用ユニットを同時に育てるといいだろう。

右には役割ごとのジョブチェンジパターンを４種類提示した。パターン１は前衛用で、戦技、拳術、盗むを覚えながら忍者をいち早くめざす。パターン２は後衛用で、黒魔法を覚えて召喚士まで突っ走る。白魔法は、誰かひとりにだけ覚えさせればいい。魔道士系は、時魔道士のショートチャージを覚えてからが本領を発揮する。パターン３はアグリアスなどの剣技を持つユニット用で、剣を装備できるジョブに優先して就かせる。パターン４はムスタディオ用。狙撃を活かすため、またジョブをほかの味方ユニットとバラつかせるためにこのようにした。

Pattern 1

見習い戦士 LV2
▼
ナイト LV3
▼
モンク LV4
▼
弓使い LV4
▼
シーフ LV5
▼
忍者 LV8

Pattern 2

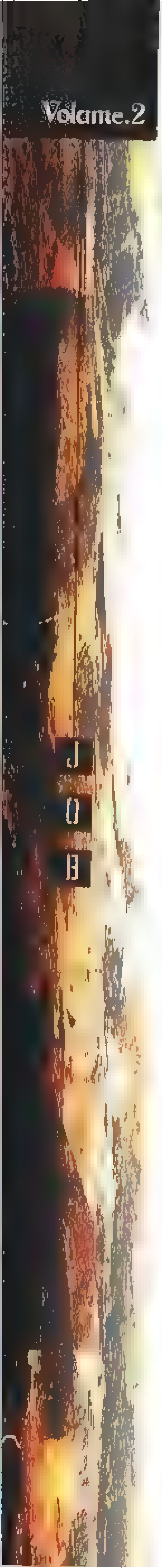
アイテム士 LV2
▼
白魔道士 LV3
▼
黒魔道士 LV3
▼
時魔道士 LV3
▼
召喚士 LV5

Pattern 3

見習い戦士 LV8
▼
ナイト LV8
▼
モンク LV4
▼
風水士 LV8

Pattern 4

アイテム士 LV8
▼
白魔道士 LV8
▼
陰陽士 LV4
▼
話術士 LV8



有効な組み合わせ

これまで説明してきたのはごく基本的な事項。ここではそれを踏まえたうえで、効果的なジョブとアビリティの組み合わせ方について具体的に考察していきたい。言うなればここからが本番だ。最強のパーティーを生み出すためには、どのジョブとどのアビリティをいかに組み合わせるべきか？　それが本項の主旨である。88ページからのアビリティ表と照らし合わせながら読んでいってほしい。

ステータスと攻撃手段の関連性を知り強いユニットを育てる

最大の目的はやはり、いかに強いユニットを育てるかであろう。いくら便利なユニットを作っても、敵にやられてしまっては何にもならない。勝利を前提にしてこそ、組み合わせの楽しみがあるというものだ。

さて、攻撃にはふたつの方法があることはもう十分お判りのことと思う。言うまでもなく物理攻撃と魔法攻撃である。さらにこのゲームには回復も大きな要素となる。味方のHPを回復するのは当然のことだが、アンデッドに対しては十分な攻撃手段となり得るからだ。まずはこの３つの要素をいかに強化するかに重点を置いて説明していきたい。なお、あらかじめ記述しておくが、ここからの説明は星座による相性を度外視している。同じように組み合わせて使用しても、相性が悪ければ効果は低いことをお忘れなく。

まず、それぞれの攻撃がどのステータス値に影響を受けるかを、次のようにまとめてみた。武器名のみ記されたものは、武器攻撃を表すと考えていただきたい。

武器パワー、Brave、物理攻撃力	騎士剣、刀
物理攻撃力、Brave	基本技、戦技、風水、素手
物理攻撃力	拳術
武器パワー、物理攻撃力	剣、自動弓、ロッド、槍
武器パワー、魔法攻撃力	杖、棒
魔法攻撃力	引き出す
物理攻撃力、魔法攻撃力	楽器、辞書、反物
武器パワー、Speed	ナイフ、忍者刀、弓、投げる
Speed	盗む
魔法攻撃力	ドラゴン、リミット
Faith、魔法攻撃力	魔法一般、陰陽術、魔法剣
Faith	裏真言
物理攻撃力をもとにランダム	斧、鎚、バッグ

前出の表の要素に相性と敵または味方の回避率が加わり、ダメージ値や成功確率が決定される。なお剣技とチャージは装備武器によって条件が若干変わるため、また狙撃と話術は相性のみで成功確率が決定するため割愛した。

それでは実際に、ジョブとアビリティの組み合わせによって強いユニットを育てる方法に移ろう。

●最強の物理攻撃ユニットを作る

前ページで挙げた、攻撃力に影響するステータス値が同一のもの同士を組み合わせるのがもっとも効果が高い。各ジョブごとに設定されている、ステータス値の補正率を考えてセットするようにしたい。以下に挙げた組み合わせの例をもとに、さまざまな組み合わせを考えてみよう。

①ナイト＋拳術　ナイトの物理攻撃力に剣のパワーが加わり、さらに拳術で遠距離攻撃が可能とくれば文句なしの強力ジョブと言えるだろう。鎧が装備できるので、HPが高くなるのも魅力だ。チャクラで回復できるHPの値も物理攻撃力に依存するので、敵からの攻撃を受けても自分で回復させられる。攻撃から回復までひとりでやってのける理想のジョブだ。前線で活躍させたい。

②モンク＋戦技　上と同じように強力な組み合わせだが、こちらはあまりお勧めできない。理由はモンクのHPの低さにある。重装備可能を併用すればHPは増えるが、引き替えに剣装備可能や防御力UPなどがセットできなくなってしまい、結局弱くなってしまう。また戦技を接近戦でしか使えないのも、お勧めできない理由のひとつだ。

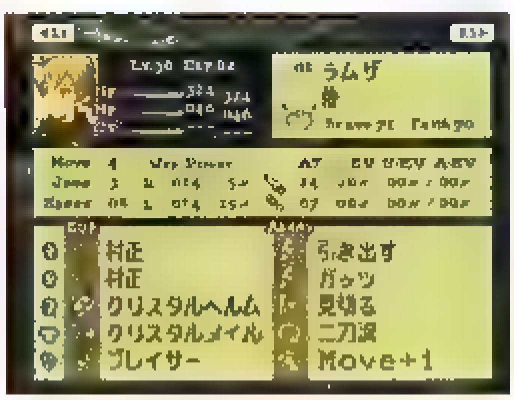
③忍者＋弓　後半戦に入ると、敵から盗める弓がかなり強力になる。中盤までの使い勝手の悪さを考えると、後半こそ活躍させたい組み合わせだ。思い切って忍者に自動弓装備可能をセットして、遠距離攻撃専用ユニットにしてみよう。弓使いよりもよほど強力な戦力となる。

④忍者＋両手持ち&侍＋二刀流　どちらも攻撃力が高く、強い武器を装備できるジョブだ。ではこのふたつのジョブのサポートアビリティを入れ替えるとどちらが強いのか。答えは侍の二刀流だ。同じ武器を両手で持つのと片手に1本ずつ持つのでは、敵に与えるダメージの量はさほど変わらない。しかし回避率は違う。両手持ちでは1本分の回避率しか得られないが、武器を2本装備すれば2本分の回避率が得られる。つまり2倍になるわけだ。この差は大きい。もちろん単純に考えても、1回攻撃よりも2回攻撃のほうが失敗する可能性が低いという利点がある。忍者刀よりも刀の武器パワーのほうが高いのも理由のひとつだ。

ジョブ別補正率ベスト3&ワースト3

●攻撃力の高いジョブ
モンク、侍、忍者
●攻撃力の低いジョブ
吟遊詩人、時・召喚・陰陽・算術士
●魔法攻撃力の高いジョブ
黒魔道士、時魔道士、召喚士
●魔法攻撃力の低いジョブ
竜騎士、シーフ、算術士
●Speedの高いジョブ
忍者、モンク・白魔道士・シーフ
●Speedの低いジョブ
算術士、召喚士
●HPの高いジョブ
モンク、竜騎士・ナイト
●HPの低いジョブ
吟遊詩人、踊り子、算術士
●MPの高いジョブ
召喚士、白・黒・時魔道士
●MPの低いジョブ
シーフ、竜騎士、忍者

侍＋二刀流



菊一文字を左右の手に1本ずつ装備した場合。回避率が累積されているのが判る。両手持ちで装備した場合は、当然のことながら1本分しか計算されない。

●最強の魔法攻撃(回復)ユニットを作る

魔道士系のジョブは、基本的にFaithの値と魔法攻撃力が高ければ強力な攻撃が可能。Faithは話術でいくらでも上げられるし、魔法攻撃力も一時的にであれば詩で上げることができる。よってどの魔道士にどのアビリティをセットしてもそこそこの効果は得られる。しかしそれでも、目的によって組み合わせ方は微妙に変わってくる。ここではその例をいくつか考えてみよう。

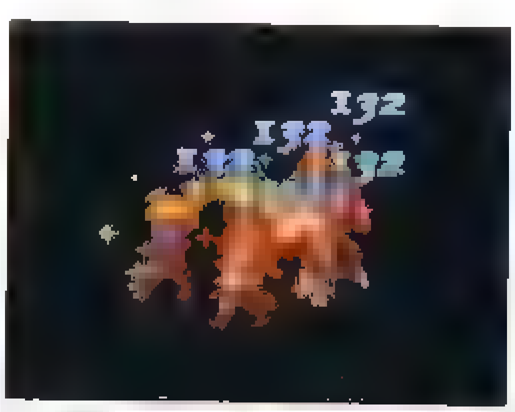
1 **とにかく素早く行動する**　魔導士系のジョブの中でもっともSpeedの数値の高い白魔道士を選ぶ。セットするアビリティはその後の展開をどうするかによって変わってくる。敵の数を減らしたいなら黒魔法、とりあえず動きを止めておくだけなら陰陽術や時魔法を選ぶといいだろう。

2 **敵に一度に大ダメージを与える**　一度の行動で高い効果を得たいなら、魔法攻撃力の補正率が高い黒魔道士を選ぶこと。攻撃だけでなく回復の値も高いので、最初に必ず敵から攻撃を受けることがわかっている場合に、なるべくHPを多く回復したい場合などは、黒魔道士に白魔法をセットするといい。同じ組み合わせでも、白魔道士に黒魔法をセットした場合とは回復量が違う。ただし魔法には相性の要素が強く絡んでくることをお忘れなく。

また、前述したように侍の引き出すは魔法攻撃力の値によって数値が変化する。当然高ければ多くのダメージを与えられるということだ。しかも召喚魔法と同様、攻撃は範囲内の敵のみをターゲットにするし、回復は同じく味方のみをターゲットにする。おまけに時間がかからず、MPも消費しない。よってこれも黒魔道士にセットして使おう。ちなみに刀が壊れてしまう確率はランダムなので、どのジョブにセットしても変わらない。

3 **MPを補充する**　エーテルで回復させる以外にも、MPを補充する方法はある。おなじみの方法は陰陽士の魔吸唱。ただしチャージ時間がかかるのが欠点だ。時間をかけずに回復する方法として、拳術のチャクラがある。しかし物理攻撃力が低いジョブだと大した回復は期待できない。そこで白魔道士にチャクラを使わせよう。白魔道士の攻撃力は見習い戦士と同程度、他の魔道士系ジョブの２倍近くある。モンクほどの効果は期待できないとしても、場合によってはエーテルを使うのと同じくらいのMPが回復可能だ。味方の魔道士も同じ数値だけ回復するので、同じ高さの場所に並んで立たせてチャクラを使用する。起伏の激しいマップで戦闘を行う場合は、待機する場所に気を配り、いつでもチャクラでMPを回復できるようにしたい。

侍の引き出す





上は魔法攻撃力11の侍から引き出すを使った場合、下は魔法攻撃力21の黒魔道士が使った場合の写真である。魔法攻撃力が侍の２倍近い黒魔道士が村雨でHPを回復した場合、回復量も2倍近くになっていることがわかる。

●最強の固定ユニットを作る

1.魔法攻撃力重視型　テンプルナイトの魔法剣とドラグナーのブレス、ソルジャーのリミットは魔法攻撃力の数値によってその威力が決まる。これらの威力を最大限に発揮するには、黒魔道士にジョブチェンジさせることだ。ただし元のジョブに比べてHPが格段に下がってしまうので、防御力UPや重装備可能などのアビリティで補助してやることを忘れてはならない。

2.物理攻撃力重視型　物理攻撃力によってダメージ値が左右されるのは剣聖、ホーリーナイト、ディバインナイトの剣技。これらは物理攻撃力の高いナイトにチェンジさせるのが効果的だが、それではあまり面白くない。しかも戦技と剣技(剛剣)では、似たような効果しか得られない。そこでお勧めなのが忍者。攻撃力はナイトよりも上だし、投げるで遠距離攻撃も可能。同じ攻撃力重視型のジョブでも、侍は魔法攻撃力が高くなければ引き出すによって与えられるダメージが低くなるし、竜騎士はジャンプしている間剣技が使えないという欠点がある。ちなみにホーリーナイトやディバインナイトなどの女性ユニットは、思い切って踊り子にチェンジさせ、剣装備可能をセットしてみるという手もある。たかが踊り子とはいえ、その物理攻撃力には侮れないものがある。重要な局面で剣技を活用すれば、移動時など暇なときは踊っていればいい。なかなか重宝する組み合わせと言えよう。

3.その他の固定ユニット　使えないジョブの代表として挙げられる天道士と天冥士だが、両者の間には大きな違いがある。天道士の真言は敵や本人のFaith値に関係なくダメージを与えられる。例え敵がイノセン状態になっていてもダメージを与えることができるのだ。一方裏真言の場合は、敵と本人のFaithが低ければ低いほど、大きなダメージを与えられる。さらに天道士のFaithの高さ、天冥士のBraveの高さを考慮に入れると、天道士は魔道士系のジョブ、天冥士は物理攻撃系のジョブに就かせるのが効率的だ。ただしユニットの基本値そのものが低いので、他のユニットに比べると大した活躍が期待できない事実は否定しないが。

女性ユニットに踊り



ナイトにやや劣る程度の物理攻撃力を誇る踊り子。各種剣技を使用しても、敵に与えるダメージ量はなかなかのもの。

目的は何か?
用途に合ったユニットを作る

目的によって、また状況によってアビリティの組み合わせ方は変わってくる。強いユニットだけで編成するのもいいが、それでは育ち方が偏ってしまうし、何より戦っていて面白くない。ここでは敵にダメージを与える以外の方法によって、戦闘を有利に進めることに重点を置いた組み合わせを考えてみたい。

機工士を活躍させる



話術士とアイテム士、どちらか育てたいほうに狙撃をセットして出撃させる。話術士ならば、敵ユニットの残数が少なくなってから、ほめるで味方のBraveを上げることができるため、有用かつ育てやすい。

●敵を弱体化する

敵に作用して、その能力を下げたり動きを止めたりするにはいくつかの方法がある。ここではより有利な組み合わせ方について考察してみよう。

1 敵の動きを止める　ドンムブ、ドンアク、ストップなどの状態に敵を陥らせる。特にドンアクとストップは、敵の行動を実質的に封じ込めたのと同じことになる。陰陽術の不変不動や時魔法のストップなども便利だが、時間がかかることと射程が短いのが欠点。そこで活躍させたいのが狙撃を使える機工士だ。そのままでも銃を装備できて便利だが、機工士は意外と早くマスターになれてしまう。他のジョブに就かせたいなら話術士とアイテム士がお勧め。いずれも銃が装備できるジョブだ。これらのジョブに狙撃をセットして、高い場所から敵を撃ちまくり、片っ端から行動を封じてしまえばよい。

2 敵のステータス値を奪う　戦技を使うことにより、敵のステータス値を奪うことができる。鎧や兜を破壊すれば、実質的にHPにダメージを与えたのと同じことになる。さらに、スロウ無効などの付加効果も奪うことができるので、対人間ユニットに対しては必須アビリティと言える。この戦技の効果範囲は、狙撃と同じく武器の射程範囲に依存する。よって弓や銃などの、遠距離攻撃が可能な武器を装備できるジョブにセットさせるのが効果的だ。具体的には機工士、アイテム士、話術士、弓使いなどだが、なかでも物理攻撃力の数値が高い弓使いにセットさせることにより、もっとも高い効果を得ることができる。

●アイテムを入手する

1 敵の装備品を盗む　敵からアイテムを盗む場合の成功確率はSpeedの数値によって変わる。となれば当然、すべてのジョブのなかでもっともSpeedの数値が高い忍者に盗むをセットするのが一番効率がいい。ただしここでも相性及

び敵の回避率によって確率に差が生じる。Speedが多少低くても、標的と相性がいいユニットの方が確率が高くなることは十分考えられる。ちなみに敵の回避率を下げてしまうことによって、盗むの確率を上げることができる。回避率はチャージまたは詩い踊り中、及び混乱、睡眠、ドンアク、ストップ状態の時には0になる。敵の回避率が高ければ、この手のステータス異常攻撃と組み合わせて使用するとよい。よって前の項目と多少重複するが、狙撃が使える機工士に盗むをセットさせれば、ひとりで動きを止めつつ盗むことができる。他のユニットは攻撃や回復に専念させ、盗むのをひとりに任せてしまいたい場合にはお勧めだ。

2.埋もれたアイテムを発掘する　アイテム発見移動をセットしてアイテム探しをする場合、ひとつだけ気を付けたいことがある。レアなアイテムを探し出す確率は、Braveの値が低ければ低いほど高いのだ。この場合イノセンの魔法は効果がない。よってもともとBraveの数値が並外れて低い天冥士のBraveを話術で下げまくり、アイテム発見移動をセットして、味方が敵を倒しまくっている最中にマップ上をうろつかせるのが効果的だ。

Braveを下げる

Braveが9以下になるとチキンになり、操作不能となってしまう。最低でも10までにとどめたい。

二刀流の罠
避けたい組み合わせ

最後に、組み合わせてもまるで意味がない、かえって逆効果になってしまう例を紹介しよう。ジャンプと両手持ちがそれだ。槍は両手持ち可能な武器なので、両手で持ってジャンプ攻撃すればさぞ強力なダメージを与えられることであろう。そう思う気持ちはわからないでもないが、実は結果的にまったくの逆効果となってしまう。かえってダメージ量は減ってしまうのだ。理由は、ジャンプによって与えられるダメージが増えるのは、あくまでも槍で普通に攻撃する場合のみであるため。同じ理由で、忍者が二刀流ジャンプを敢行しても与えられるダメージが1回に減ってしまうだけ。逆に損をしてしまう組み合わせだ。

ついでにつけ加えておくと、弓や銃、斧など元々両手で持つ武器を両手持ちしても何の意味もない。攻撃力が増えるわけではないので勘違いしないように。

アビリティ表

もっとも活用の機会が多いと思われるアクションアビリティを中心に、味方ユニットのすべてのアビリティを表にまとめてみた。あくまでも編成の際に役立てるためのものとして作成したので、敵およびゲスト専用ユニットのアビリティについては一切触れていない。なお、それぞれの表ごとに項目が違うので注意してほしい。

アビリティ表の見方 項目について

JP…アビリティを覚えるのに必要なJPの数値。

分類…そのアビリティが戦闘において担う役割を分類している。攻撃、回復、補助などがある。

射程(垂)…そのアビリティの射程距離を示す。()のなかの数字は射程ハイトを示す。例えば3(2)とあれば、術者がいる位置から3パネル分の距離まで、高さは2ハイト分まで届くことを表している。( )がない場合、高さは無限。

範囲(垂)…効果が発揮される範囲がどれだけ広いかを示す。( )のなかの数字はどれだけの高さまでなら範囲内に含まれるかを示す。3(2)とあれば、目標として指定した敵ユニット、またはパネルを中心に3パネル分の位置まで、高さは2ハイト分まで効果が及ぶことを表している。( )がない場合、高さは無限。また敵・味方は、それぞれ敵か味方にしか効果がないことを示す。

MP…魔法を必要とするアビリティにのみ設定されている項目。消費するMPの量を示す。

SP…一部のアビリティにのみ設定されている項目。アビリティを使用してから発動するまでにかかる時間を算出するためのSPEEDの値を示す。100(CT)をこの数値で割ると時間が算出できる。簡単に言えば、この数値が高ければ高いほど、発動するまでの時間が短い。

属…属性を示す。属性には、聖、暗、炎、水、冷、雷、風、地がある。弱点となる属性を持つ敵に対して使用することにより、大きな効果を得られる。

効果…そのアビリティにどのような効果や特徴があるかを文章で示している。また文末にリとあるのはリフレク可能、算とあるのは算術可能であることを示している。

発動条件…リアクションアビリティにのみ設定されている項目。そのリアクションアビリティが発動するための必要条件を示している。ただし示された必要条件が満たされたからといって、必ず発動するとは限らない。

アクションアビリティ

基本技 見習い戦士

汎用ユニットの初期ジョブとしての見習い戦士。主人公の見習い戦士のアビリティ(ガッツ)は95ページに掲載している。

アビリティ名	JP	分類	射程(垂)	範囲(垂)	効果
ためる	300	補助	自分のみ	-	1回の使用につき、自分自身の物理攻撃力を1上げる。
体当たり	80	攻撃	1(1)	1	体当たりでユニットを攻撃する。ノックバックの確率が高い。
投石	90	攻撃	4	1	離れた場所のユニットを攻撃する。ノックバックの確率が高い。
手当て	150	回復	1(2)	1	ユニットのステータス異常(暗闇、沈黙、毒)を回復する。

アイテム アイテム士

アイテム投げの場合、射程はすべて4。万能薬で回復できるステータス異常は次の通り。石化、暗闇、混乱、沈黙、オイル、カエル、毒、睡眠。

アビリティ名	JP	分類	射程(垂)	範囲(垂)	効果
ポーション	30	回復	1	1	アイテムを消費し、ユニットのHPを一律30回復する。
ハイポーション	200	回復	1	1	アイテムを消費し、ユニットのHPを一律70回復する。
エクスポーション	300	回復	1	1	アイテムを消費し、ユニットのHPを一律150回復する。
エーテル	300	回復	1	1	アイテムを消費し、ユニットのMPを一律20回復する。
ハイエーテル	400	回復	1	1	アイテムを消費し、ユニットのMPを一律50回復する。
エリクサー	900	回復	1	1	アイテムを消費し、ユニットのHPとMPを最大値まで回復する。
毒消し	70	回復	1	1	アイテムを消費し、ユニットのステータス異常(毒)を回復する。
目薬	80	回復	1	1	アイテムを消費し、ユニットのステータス異常(暗闇)を回復する。
やまびこ草	120	回復	1	1	アイテムを消費し、ユニットのステータス異常(沈黙)を回復する。
乙女のキッス	200	回復	1	1	アイテムを消費し、ユニットのステータス異常(カエル)を回復する。
金の針	250	回復	1	1	アイテムを消費し、ユニットのステータス異常(石化)を回復する。
聖水	400	回復	1	1	アイテムを消費し、ユニットのアンデッド状態を回復する。
万能薬	700	回復	1	1	アイテムを消費し、複数のステータス異常を回復する。
フェニックスの尾	90	回復	1	1	アイテムを消費し、戦闘不能状態を回復する。

戦技 ナイト

敵の装備品を破壊したりステータス値を減少させる、いわゆるブレイク技を使う。装備品破壊技は、特に敵が人間ユニットの場合に絶大な効果を発揮する。

アビリティ名	JP	分類	射程(垂)	範囲(垂)	効果
ヘッドブレイク	300	補助	武器依存	0	頭に装備している装備品(兜、帽子、リボンなど)を破壊する。
アーマーブレイク	400	補助	武器依存	0	胸に装備している装備品(鎧、ローブなど)を破壊する。
シールドブレイク	300	補助	武器依存	0	装備している盾を破壊する。
ウエポンブレイク	400	補助	武器依存	0	装備している武器を破壊する。
マジックブレイク	250	補助	武器依存	0	対象ユニットのMPを、1回の使用につき最大値の2分の1減らす。
スピードブレイク	250	補助	武器依存	0	対象ユニットのSpeedを、1回の使用につき2減らす。
パワーブレイク	250	補助	武器依存	0	対象ユニットの武器攻撃力を、1回の使用につき3減らす。
マインドブレイク	250	補助	武器依存	0	対象ユニットの魔法攻撃力を、1回の使用につき3減らす。

チャージ 弓使い

チャージは数字が1増えることに、武器攻撃力が1上がるのと同じ状態になる。ただしその分チャージ時間が長くかかり、敵に逃げられる恐れがある。

アビリティ名	JP	分類	射程(垂)	範囲(垂)	効果
チャージ+1	100	攻撃	武器依存	1	物理攻撃力が1上がるのとほぼ同じ威力で敵を攻撃する。
チャージ+2	150	攻撃	武器依存	1	物理攻撃力が2上がるのとほぼ同じ威力で敵を攻撃する。
チャージ+3	200	攻撃	武器依存	1	物理攻撃力が3上がるのとほぼ同じ威力で敵を攻撃する。
チャージ+4	250	攻撃	武器依存	1	物理攻撃力が4上がるのとほぼ同じ威力で敵を攻撃する。

アビリティ名	JP	分類	射程(垂)	範囲(垂)	効果
チャージ+5	300	攻撃	武器依存	1	物理攻撃力が5上がるのとほぼ同じ威力で敵を攻撃する。
チャージ+7	400	攻撃	武器依存	1	物理攻撃力が7上がるのとほぼ同じ威力で敵を攻撃する。
チャージ+10	700	攻撃	武器依存	1	物理攻撃力が10上がるのとほぼ同じ威力で敵を攻撃する。
チャージ+20	1200	攻撃	武器依存	1	物理攻撃力が20上がるのとほぼ同じ威力で敵を攻撃する。

拳術 モンク

気孔術で回復できるステータス以上は次の通り。
石化、暗闇、混乱、沈黙、バーサク、カエル、毒、睡眠、ドンムブ、ドンアク。

アビリティ名	JP	分類	射程(垂)	範囲(垂)	属	効果
裏回し拳	150	攻撃	自分中心	2(0)	ー	自分の四方にいる敵を同時に攻撃してダメージを与える。
連続拳	300	攻撃	1(1)	1	ー	ユニットの物理攻撃力の1～10倍のダメージを与える。
波動撃	300	攻撃	1(1)	1	ー	壁や障害物をはさんだ向こう側にいる敵を攻撃できる。
地烈斬	600	攻撃	4方向	8(2)	地	四方の離れた場所にいる敵に地属性のダメージを与える。
秘孔拳	300	攻撃	1(0)	1	ー	敵にダメージを与える。死の宣告を付加することもある。
気孔術	200	回復	自分中心	2(0)	ー	ユニットのステータス異常を回復する。
チャクラ	350	回復	自分中心	2(0)	ー	自分および隣接するユニットのHP、MPを回復する。
蘇生	500	回復	1(0)		ー	隣接するユニットの戦闘不能を回復する。

白魔法 白魔道士

エスナで回復できるステータス異常は以下の通り。
石化、暗闇、混乱、沈黙、バーサク、カエル、毒、睡眠、ドンムブ、ドンアク。

アビリティ名	JP	分類	射程(垂)	範囲(垂)	Mp	Sp	属	効果
ケアル	50	回復	4	2(1)	6	25	ー	MPを消費し、ユニットのHPを少量回復する。リ算
ケアルラ	180	回復	4	2(1)	10	20		MPを消費し、ユニットのHPを回復する。リ算
ケアルガ	450	回復	4	2(1)	16	15		MPを消費し、ユニットのHPを多めに回復する。リ算
ケアルジャ	800	回復	4	2(1)	20	10	ー	MPを消費し、ユニットのHPを大量に回復する。
レイズ	200	回復	4	1	10	25	ー	ユニットの戦闘不能状態を回復し、HPを少量回復する。リ算
アレイズ	600	回復	4	1	20	20		ユニットの戦闘不能状態を回復し、HPを全回復する。リ算
リレイズ	1000	回復	3	1	16	15	ー	あらかじめ使用すれば一度だけ戦闘不能から蘇る。リ算
リジェネ	350	回復	3	2(0)	8	25	ー	1ターン毎にHPを最大値の8分の1ずつ回復する。リ算
プロテス	70	補助	3	2(0)	6	25		物理攻撃によるダメージをカットする。リ算
プロテジャ	600	補助	3	2(3)	24	15		上下3ハイト差までの高さの範囲内でプロテスを使用する。
シェル	70	補助	3	2(0)	6	25	ー	魔法攻撃によるダメージをカットする。リ算
シェルジャ	600	補助	3	2(3)	20	15	ー	上下3ハイト差までの高さの範囲内でシェルを使用する。
ウォール	400	補助	3	1	24	25		プロテスとシェルを同時に使用できる。リ算
エスナ	300	回復	3	2(2)	18	34	ー	ユニットのステータス異常を回復する。リ算
ホーリー	600	攻撃	5	1	56	17	聖	ユニットにダメージを与える。暗属性の敵に特に有効。リ算

黒魔法 黒魔道士

敵にダメージを与える攻撃魔法を主とする。ほとんどが属性魔法なので、弱点を持つ敵に使用すればさらなるダメージを与えることができる。

アビリティ名	JP	分類	射程(垂)	範囲(垂)	Mp	Sp	属	効果
ファイア	50	攻撃	4	2(1)	6	25	炎	MPを消費し、炎属性のダメージを少量与える。リ算
ファイラ	200	攻撃	4	2(2)	12	20	炎	MPを消費し、炎属性のダメージを与える。リ算
ファイガ	500	攻撃	4	2(3)	24	15	炎	MPを消費し、炎属性のダメージを多めに与える。リ算
ファイジャ	900	攻撃	4	3(3)	48	10	炎	MPを消費し、炎属性のダメージを大量に与える。リ算
サンダー	50	攻撃	4	2(1)	6	25	雷	MPを消費し、雷属性のダメージを少量与える。リ算
サンダラ	200	攻撃	4	2(2)	10	20	雷	MPを消費し、雷属性のダメージを与える。リ算
サンダガ	500	攻撃	4	2(3)	24	15	雷	MPを消費し、雷属性のダメージを多めに与える。リ算
サンダジャ	900	攻撃	4	3(3)	48	10	雷	MPを消費し、雷属性のダメージを大量に与える。リ算

アビリティ名	JP	分類	射程(垂)	範囲(垂)	Mp	Sp	属	効果
ブリザド	50	攻撃	4	2(1)	6	25	冷	MPを消費し、冷気属性のダメージを少量与える。リ算
ブリザラ	200	攻撃	4	2(2)	12	20	冷	MPを消費し、冷気属性のダメージを与える。リ算
ブリザガ	500	攻撃	4	2(3)	24	15	冷	MPを消費し、冷気属性のダメージを多めに与える。リ算
ブリザジャ	900	攻撃	4	3(3)	48	10	冷	MPを消費し、冷気属性のダメージを大量に与える。リ算
ポイズン	150	攻撃	4	2(2)	6	34		毒のダメージを与える。エスナ・毒消しで中和可。リ算
トード	500	補助	3	1	12	20	―	ユニットをカエル化。エスナ・乙女のキッスで中和可。リ算
デス	600	攻撃	4	1	24	10	―	ユニットを即死させる。フェニックスの尾で回復可。リ算
フレア	1000	攻撃	5	1	60	15		MPを消費し、ユニットに大ダメージを与える。リ算

時魔法 時魔道士

時間を操り、仲間のサポート役として活躍する。特に本領を発揮するのは算術を使えるようになってから。対象範囲が一気に広がる。味方の行動に先駆けて使用したい。

アビリティ名	JP	分類	射程(垂)	範囲(垂)	Mp	Sp	属	効果
ヘイスト	100	補助	3	2(0)	8	50		CTの進む速度を倍にする。実質的なSpeedアップ。リ算
ヘイスジャ	600	補助	3	(3)	30	15	―	上下3ハイト差までの高さの範囲内でヘイストを使用する。
スロウ	80	補助	3	2(0)	8	50	―	CTの進む速度を半分にする。実質的なSpeedダウン。リ算
スロウジャ	600	補助	3	2(3)	30	15		上下3ハイト差までの高さの範囲内でスロウを使用する。
ストップ	350	補助	3	2(0)	14	15	―	CTの進行を止めてしまい行動できなくする。リ算
ドンムブ	100	補助	3	2(1)	10	34	―	今いる場所から動けなくなる。リ算
レビテト	200	補助	4	2(1)	8	50	―	1ハイト浮く。地属性攻撃魔法によるダメージを防ぐ。リ算
リフレク	300	補助	4	1	12	50	―	リフレク対象の魔法を反射し、点対称上のパネルへ送る。リ算
クイック	900	補助	4	1	24	25	―	CTを満タンにし、すぐに行動できるようにする。リ
グラビデ	250	攻撃	4	2(1)	24	17	―	対象ユニットの最大HPの4分の1ダメージを与える。リ算
グラビガ	550	攻撃	4	2(3)	50	10		対象ユニットの最大HPの2分の1ダメージを与える。リ算
メテオ	1500	攻撃	4	4(3)	70	5		巨大隕石を降らせ、ユニットに大ダメージを与える。

召喚魔法 召喚士

召喚魔法は全部で16。最後の召喚魔法の覚え方は、「攻略の知識」(P123)に掲載しているので、そちらを参考にしてほしい。強力な魔法なのでぜひとも覚えたい。

アビリティ名	JP	分類	射程(垂)	範囲(垂)	Mp	Sp	属	効果
モーグリ	110	回復	4	3(2)味方	8	34	―	範囲内にいる味方のHPを少量回復する。
シヴァ	200	攻撃	4	3(2)敵	24	15	冷	範囲内にいる敵にのみ冷気属性のダメージを与える。
ラムウ	200	攻撃	4	3(2)敵	24	15	雷	範囲内にいる敵にのみ雷属性のダメージを与える。
イフリート	200	攻撃	4	3(2)敵	24	15	炎	範囲内にいる敵にのみ炎属性のダメージを与える。
タイタン	220	攻撃	4	3(2)敵	30	10	地	範囲内にいる敵にのみ地属性のダメージを与える。
ゴーレム	500	補助	―	―	40	25		味方全員の受ける物理攻撃のみを300前後肩代わりする。
カーバンクル	350	補助	4	3(2)味方	30	20	―	範囲内にいる味方全員にリフレクの魔法をかける。
バハムート	1600	攻撃	4	4(3)敵	60	7	―	範囲内にいる敵にのみ大ダメージを与える。
オーディン	900	攻撃	4	4(3)敵	50	8	―	範囲内にいる敵にのみ大ダメージを与える。
リバイアサン	860	攻撃	4	4(3)敵	48	8	水	範囲内にいる敵にのみ水属性のダメージを与える。
サラマンダー	860	攻撃	4	3(2)敵	48	8	炎	範囲内にいる敵にのみ炎属性の大ダメージを与える。
シルフ	400	補助	4	3(2)敵	26	15	―	範囲内にいる敵のみを沈黙させる。
フェアリー	400	回復	4	3(2)味方	28	15		範囲内にいる味方のHPを回復する。
リッチ	600	攻撃	4	3(2)敵	40	10	暗	範囲内にいる敵の最大HPの2分の1ダメージを与える。
クリュプス	1000	攻撃	4	3(2)敵	62	9	―	範囲内にいる敵にのみ大ダメージを与える。
ゾ・ディアーク		攻撃	4	4(3)敵	99	5	―	範囲内にいる敵にのみ強力なダメージを与える。

盗む シーフ

武器などの装備品を盗むことは、敵の弱体化はもちろん、後に盗んだ武器を装備することによって自分たちの強化にもつながる。盗まないと入手できないアイテムもある。

アビリティ名	JP	分類	射程(垂)	範囲(垂)	効果
ギル取り	10	—	1(1)	1敵	盗むユニットのレベルの10倍のギルを敵から盗む。
ハートを盗む	150	補助	3	1敵	敵を魅了して同士討ちさせる。同性には効果がない。
兜を盗む	350	補助	1(1)	1敵	敵が頭に装備しているアイテムを盗む。
鎧を盗む	450	補助	1(1)	1敵	敵が胴に装備しているアイテムを盗む。
盾を盗む	350	補助	1(1)	1敵	敵が装備している盾を盗む。
武器を盗む	600	補助	1(1)	1敵	敵が装備している武器を盗む。
アクセサリを盗む	500	補助	1(1)	1敵	敵が装備しているアクセサリを盗む。
Expを盗む	250	補助	1(1)	1敵	敵のExpを盗む。自分のExpに上乗せされ、敵のExpが減る。

話術 話術士

話術によって増減するBraveとFaithの値は、基本的に戦闘中に4上がると、戦闘後に1増えている。おどすなどで20下がると、戦闘後には20割る4で5減っているので注意。

アビリティ名	JP	分類	射程(垂)	範囲(垂)	効果
勧誘	100	補助	3(3)	1敵	敵を勧誘し味方にする。ただし戦闘が終了すると姿を消す。
説得	100	補助	3(3)	1	ユニットのCTを0にする。行動順を調整する際に使用。
ほめる	200	補助	3(3)	1	ユニットのBraveを4上げる。戦闘後は1回につき1増えている。
おどす	200	補助	3(3)	1	ユニットのBraveを20下げる。戦闘後は1回につき5減っている。
説法	200	補助	3(3)	1	ユニットのFaithを4上げる。戦闘後は1回につき1増えている。
解法	200	補助	3(3)	1	ユニットのFaithを20下げる。戦闘後は1回につき5減っている。
死の予言	500	補助	3(3)	1	ユニットに死の宣告。3ターン後に自動的に戦闘不能。
商談	100	—	3(3)	1	ユニットと交渉してギルを入手する。
悪口	300	補助	3(3)	1	怒らせてバーサク状態にする。
ダーラボンのまね	300	補助	3(3)	2	チュートリアル講師ダーラボンの真似。退屈な話で眠らせる。

陰陽術 陰陽士

絶装魔脱で解除できる効果魔法は次の通り。
レビテト、リレイズ、透明、リジェネ、プロテス、シェル、ヘイスト、フェイス、リフレク。

アビリティ名	JP	分類	射程(垂)	範囲(垂)	Mp	Sp	効果
闇縛符	100	補助	4	2(1)	4	50	ユニットを暗闇に陥れる。物理攻撃の命中率が下がる。リ算
魔吸唱	200	攻・回	4	1	2	50	ユニットの最大MPの3分の1を吸収して自分のものにする。
命吸唱	350	攻・回	4	1	16	50	ユニットの最大HPの4分の1を吸収して自分のものにする。
信祈仰祷	400	補助	4	1	6	25	ユニットをフェイス状態(Faが100の状態と同じ)にする。リ算
信疑仰祷	400	補助	4	1	6	25	ユニットをイノセン状態(Faが0の状態と同じ)にする。リ算
腐生骸屍	300	補助	4	1	20	20	ユニットをアンテッド(回復魔法が効かない)にする。リ算
沈黙唱	170	補助	4	2(1)	16	34	ユニットが魔法を唱えられない状態になる。リ算
誘猛狂符	400	補助	4	1	16	20	ユニットがバーサク状態(自動的に攻撃)になる。リ算
狐鶏鼠	200	補助	4	1	20	25	ユニットのBrを30下げる。戦闘後は1回につき7減っている。リ算
乱心唱	400	補助	4	1	20	20	ユニットを混乱(敵味方の区別なく攻撃する状態)に陥れる。リ算
絶装魔脱	800	回復	4	1	34	34	ユニットにかけられた効果魔法を打ち消す。リ算
不変不動	100	補助	4	2(0)	10	20	ユニットを行動不能にする。エスナで解除できる。リ算
夢邪睡符	350	補助	4	2(1)	24	17	ユニットを眠らせる。物理攻撃を与えると目覚める。リ算
碑封印	600	補助	4	1	16	10	ユニットを石化させる。金の針かエスナで解除できる。リ算

風水術 風水士

基本的に敵にダメージを与えると同時に、ステータス異常の追加効果がある。
追加効果の発動する確率は一律8分の1。相性などは一切関係しない。

アビリティ名	JP	分類	射程(垂)	範囲(垂)	属	効果
落とし穴	150	攻撃	5	2(0)	—	地肌、荒れ地、道で使用。追加効果 ドンムブ。

JOB

アビリティ名	JP	分類	射程(垂)	範囲(垂)	属	効果
水塊	150	攻撃	5	2(0)	水	水路、川、湖、海、滝で使用。追加効果:カエル。
茨地獄	150	攻撃	5	2(0)		草地、草むら、水草、つたで使用。追加効果:ストップ。
彫塑	150	攻撃	5	2(0)		砂利、石床、石壁、土壁、墓石で使用。追加効果:石化。
局地地震	150	攻撃	5	2(0)	地	岩場、溶岩石で使用。追加効果:混乱。
かまいたち	150	攻撃	5	2(0)	風	書物、レンガ、橋、調度品、棺、コケなどで使用。追加効果:ドンアク。
鬼火	150	攻撃	5	2(0)	炎	木床、絨毯、箱、階段、甲板で使用。追加効果:睡眠。
底なし沼	150	攻撃	5	2(0)	水	湿地、沼地、毒沼で使用。追加効果:死の宣告。
砂嵐	150	攻撃	5	2(0)	風	砂地、鍾乳石、塩で使用。追加効果:暗闇。
吹雪	150	攻撃	5	2(0)	冷	雪、氷で使用。追加効果:沈黙。
突風	150	攻撃	5	2(0)	風	屋根、空、えんとつで使用。追加効果:スロウ。
溶岩ボール	150	攻撃	5	2(0)	炎	溶岩、機械で使用。追加効果:戦闘不能。

ジャンプ 竜騎士

水平ジャンプは水平方向(高さは0ハイト)に何パネル分飛べるか、垂直ジャンプは自分を中心に何ハイトの高さまで飛べるかを示している。

アビリティ名	JP	分類	射程(垂)	範囲(垂)	効果
水平ジャンプ2	150	攻撃	2(0)	1	水平方向に2パネル飛べる能力。
水平ジャンプ3	350	攻撃	3(0)	1	水平方向に3パネル飛べる能力。
水平ジャンプ4	550	攻撃	4(0)	1	水平方向に4パネル飛べる能力。
水平ジャンプ5	800	攻撃	5(0)	1	水平方向に5パネル飛べる能力。
水平ジャンプ8	1100	攻撃	8(0)	1	水平方向に8パネル飛べる能力。
垂直ジャンプ2	100	攻撃	1(2)	1	上下にそれぞれ2h分ずつの高さを飛べる能力。
垂直ジャンプ3	250	攻撃	1(3)	1	上下にそれぞれ3h分ずつの高さを飛べる能力。
垂直ジャンプ4	400	攻撃	1(4)	1	上下にそれぞれ4h分ずつの高さを飛べる能力。
垂直ジャンプ5	550	攻撃	1(5)	1	上下にそれぞれ5h分ずつの高さを飛べる能力。
垂直ジャンプ6	700	攻撃	1(6)	1	上下にそれぞれ6h分ずつの高さを飛べる能力。
垂直ジャンプ7	1000	攻撃	1(7)	1	上下にそれぞれ7h分ずつの高さを飛べる能力。
垂直ジャンプ8	1500	攻撃	1(8)	1	上下にそれぞれ8h分ずつの高さを飛べる能力。

引き出す 侍

引き出すことができるのはストックの刀のみ。全員が手持ちの刀を装備している場合は、覚えていても使うことができない。壊れる確率はランダム。

アビリティ名	JP	分類	射程(垂)	範囲(垂)	効果
阿修羅	100	攻撃	自分中心	3(3)敵	範囲内にいる敵にのみダメージを与える。
虎鉄	200	攻撃	自分中心	3(3)敵	範囲内にいる敵にのみダメージを与える。
備前長船	300	攻撃	自分中心	3(3)敵	範囲内にいる敵のMPにダメージを与える。
村雨	400	回復	自分中心	3(3)味方	範囲内にいる味方のHPを回復する。
天のむら雲	500	攻撃	自分中心	3(3)敵	範囲内にいる敵にダメージ。追加効果:スロウ。
清盛	600	補助	自分中心	3(3)味方	範囲内にいる味方にプロテス又はシェルをかける。
村正	700	攻撃	自分中心	3(3)敵	範囲内にいる敵にダメージ。追加効果:混乱又は死の宣告。
菊一文字	800	攻撃	4方向	8(3)敵	射程上の敵に一度にダメージを与える。
正宗	900	補助	自分中心	3(3)味方	範囲内にいる味方にリジェネ又はヘイストをかける。
塵地螺鈿飾剣	1000	攻撃	自分中心	3(3)敵	範囲内にいる敵に強力なダメージを与える。

投げる 忍者

投げる際のダメージの量は武器パワーによって変わる。たま及び属性のある武器、追加効果のある武器などはその性質を発揮できる(場合もある)。

アビリティ名	JP	分類	射程(垂)	範囲(垂)	効果
手裏剣	50	攻撃	5	1	手裏剣、風魔の手裏剣、柳生の漆黒などを投げて敵にダメージを与える。
たま	70	攻撃	5	1	たまを投げて敵にダメージを与える。投げるたまによって属性が変わる。

アビリティ名	JP	分類	射程(面)	範囲(面)	効果
ナイフ	100	攻撃	5	1	ナイフを投げて敵にダメージを与える。
剣	100	攻撃	5	1	剣を投げて敵にダメージを与える。
鞭	100	攻撃	5	1	ウィップ類を投げて敵にダメージを与える。
刀	100	攻撃	5	1	刀を投げて敵にダメージを与える。
忍者刀	100	攻撃	5	1	忍者刀を投げて敵にダメージを与える。
斧	100	攻撃	5	1	斧を投げて敵にダメージを与える。
槍	100	攻撃	5	1	槍を投げて敵にダメージを与える。
棒	100	攻撃	5	1	棒を投げて敵にダメージを与える。
騎士剣	100	攻撃	5	1	騎士剣を投げて敵にダメージを与える。
辞書	100	攻撃	5	1	辞書を投げて敵にダメージを与える。

算術 算術士

算術で覚えられるのはあくまでも算術の要素のみ。対象となる魔法をひとつも覚えていない場合、すべての算術要素を覚えていても使うことはできない。

アビリティ名	JP	効果
CT	250	敵·味方のCTを算術の対象にすることができる。
レベル	350	敵·味方のレベルを算術の対象にすることができる。
Exp	200	敵·味方の経験値を算術の対象にすることができる。
ハイト	250	敵·味方のいる高さを算術の対象にすることができる。
素数	300	素数(1とその数以外で割れない数)を算術の対象にすることができる。
5	200	数字の5を算術の対象にすることができる。
4	400	数字の4を算術の対象にすることができる。
3	600	数字の3を算術の対象にすることができる。

詩う 吟遊詩人

詩を歌うことで味方のステータスを上昇させる。詩を歌っている最中は回避率が0パーセントになるので注意。ショートチャージと併せて使いたい。

アビリティ名	JP	分類	射程(面)	範囲(面)	Sp	効果
天使の詩	100	回復	味方全体		17	味方のMPを回復する。回復数値はユニットに関わらず一律26。
命の詩	100	回復	味方全体		17	味方のHPを回復する。回復数値はユニットに関わらず一律16。
応援歌	100	補助	味方全体	–	13	味方のSpeed値を上げる。成功するとSpeedが1上がる。
戦いの詩	100	補助	味方全体	–	13	味方の物理攻撃力を上げる。成功すると物理攻撃力が1上がる。
魔力の詩	100	補助	味方全体		10	味方の魔法攻撃力を上げる。成功すると魔法攻撃力が1上がる。
名もなき詩	100	補助	味方全体	–	10	味方にリレイズ、リジェネ、プロテス、シェル、ヘイストを使う。
ラストソング	100	補助	味方全体	–	5	現在の値に関わらず、味方全員のCTを100にする。

踊る 踊り子

踊ることによって敵のステータスに異常を起こす。詩と同様に、踊っている最中は回避率が0パーセントになる。これもショートチャージと併用したい。

アビリティ名	JP	分類	射程(面)	範囲(面)	Sp	効果
ウイッチハント	100	攻撃	敵全体		17	敵のMPを減らす。数値はユニットに関わらず一律12。
ウイズナイブス	100	攻撃	敵全体	–	17	敵のHPを減らす。数値はユニットに関わらず一律12。
スローダンス	100	補助	敵全体		13	敵のSpeedを下げる。成功するとSpeedが1下がる。
ポルカポルカ	100	補助	敵全体		13	敵の物理攻撃力を下げる。成功すると物理攻撃力が1下がる。
アンフェイス	100	補助	敵全体	–	13	敵の魔法攻撃力を下げる。成功すると魔法攻撃力が1下がる。
ネイムレスダンス	100	補助	敵全体	–	13	敵全員をさまざまなステータス異常に陥れる。
ラストダンス	100	補助	敵全体		5	現在の値に関わらず、敵全員のCTを0にする。

ものまね ものまね士

味方全員の行動をそっくりまねる。方向や射程範囲などを一切考慮に入れず、今いる位置でまねをするだけ。使い方は難しい。ただし成功した時の快感は大きい。

アビリティ名	効果
ものまね	覚えているアビリティに関係なく、味方の行動をまねする。

ガッツ ラムザ

主人公独自のアビリティは下の5つ。これに89ページの見習い戦士のアビリティが加わったものが、主人公が実戦で使えるアビリティとなる。

アビリティ名	JP	分類	射程(垂)	範囲(垂)	効果
エール	200	補助	3	1	Chapter2突入後に使用可能となる。味方のSpeedを1上げる。
おまじない	0	回復	1(3)	1	自分のHPの5分の1を消費し、その倍味方のHPを回復する。
はげます	200	補助	3	1	Chapter3突入後に使用可能となる。味方のBraveを5上げる。
さけぶ	500	補助	自分のみ	1	自分のBraveを10、Speed・物理・魔法攻撃力を1ずつ上げる。
アルテマ	—	攻撃	4	2(1)	Chapter3、4でラーニングできる究極の攻撃魔法。

狙撃 機工士

敵を行動不能にする役割を持つ。効果は武器に依存するため、銃や弓などの遠距離攻撃専用武器を用いて使用すると効果的である。

アビリティ名	JP	分類	射程(垂)	範囲(垂)	効果
足を狙う	200	補助	武器依存	1	ユニットを足止めし、その場から動けなくする。行動は可能。
腕を狙う	300	補助	武器依存	1	ユニットの行動を不能にする。移動は可能。
邪心封印	200	補助	武器依存	1	アンデッドに使用すると、一瞬で石化させることができる。

聖剣技 ホーリーナイト

剣技のうち、聖属性を持つ技を主に使用する。ちなみに全剣技とは、聖剣技と暗黒剣、剛剣をすべて使用できる能力をさす。

アビリティ名	JP	分類	射程(垂)	範囲(垂)	属	効果
不動無明剣	100	攻撃	2	2	聖	敵に聖属性のダメージを与える。追加効果:ストップ。
乱命割殺打	400	攻撃	3(2)	1	聖	敵に聖属性のダメージを与える。追加効果:死の宣告。
北斗骨砕打	500	攻撃	3(1)	1	聖	敵に聖属性のダメージを与える。追加効果:戦闘不能。
無双稲妻突き	700	攻撃	3	2(1)	雷	敵に雷属性のダメージを与える。追加効果:沈黙。
聖光爆裂破	800	攻撃	4方向	5(2)	聖	射程上にいる敵にダメージを与える。追加効果:混乱。

暗黒剣 ダークナイト

剣技のうち、暗属性を持つ技を主に使用する。ゲストのダークナイトと、全剣技を使う剣聖のみが使用することができる剣技。

アビリティ名	JP	分類	射程(垂)	範囲(垂)	属	効果
暗の剣	500	攻・回	3	1	暗	敵のMPにダメージを与え、同時に自分のMPを回復する。
闇の剣	100	攻・回	3	1	暗	敵のHPにダメージを与え、同時に自分のHPを回復する。

真言・裏真言 天道(冥)士

効果が同じなので、まとめて説明する。大虚空蔵で与えられるステータス異常は以下の通り。暗闇、沈黙、混乱、カエル、毒、スロウ、睡眠。

アビリティ名	JP	分類	射程(垂)	範囲(垂)	Sp	属	効果
(裏)天鼓雷音	0	攻撃	4	2(3)	34	雷	効果範囲内にダメージを与える。回数、場所ともにランダム。
(裏)阿修羅	200	攻撃	4	2(3)	25	炎	効果範囲内にダメージを与える。回数、場所ともにランダム。
(裏)金剛七剣	300	攻撃	4	2(3)	20	風	効果範囲内にダメージを与える。回数、場所ともにランダム。
(裏)水磨龍穴	400	攻撃	4	2(3)	17	水	効果範囲内にダメージを与える。回数、場所ともにランダム。
(裏)大虚空蔵	500	攻撃	4	2(3)	20		ユニットにダメージを与えると同時にステータス異常に陥れる。
(裏)天魔鬼神	500	攻撃	4	2(3)	15	地	効果範囲内にダメージを与える。回数、場所ともにランダム。

剛剣 ディバインナイト

剣技のうち、敵の装備品を壊すと同時にダメージを与える技を使用する。よって敵がアイテムを装備していない場合、この技は通用しない。

アビリティ名	JP	分類	射程(垂)	範囲(垂)	効果
強甲破点突き	200	攻撃	3	1	胴に装備している防具を破壊すると同時にダメージを与える。
星天爆撃打	400	攻撃	3	1	頭に装備している防具を破壊すると同時にダメージを与える。

アビリティ名	JP	分類	射程(面)	範囲(面)	効果
冥界恐叫打	500	攻撃	3	1	装備している武器を破壊すると同時にダメージを与える。
咬撃氷狼破	800	攻撃	3	1	装備しているアクセサリーを破壊すると同時にダメージを与える。

魔法剣 テンプルナイト

デスペルで解消可能なステータス異常は次の通り。レビテト、リレイズ、透明、リジェネ、プロテス、シェル、ヘイスト、フェイス、リフレク。

アビリティ名	JP	分類	射程(面)	範囲(面)	Mp	効果
ブライン	50	補助	4	1	6	指定したユニットを暗闇状態にする。
アスピル	100	攻·回	4	1	2	指定したユニットのMPを吸収する。
ドレイン	180	攻·回	4	1	12	指定したユニットのHPを吸収する。
フェイス	200	補助	4	1	10	指定したユニットのFaithを一時的に100にする。
イノセン	200	補助	4	1	10	指定したユニットのFaithを一時的に0にする。
ゾンビ	150	補助	4	1	14	指定したユニットをアンデッドにする。
サイレス	90	補助	4	1	16	指定したユニットの魔法攻撃を封じる。
バーサク	200	補助	4	1	16	指定したユニットをバーサク(自動で敵を攻撃)状態にする。
チキン	500	補助	4	1	12	指定したユニットのBraveを50下げる。
コンフュ	200	補助	4	1	14	指定したユニットを混乱(敵味方の区別なく攻撃)に陥れる。
デスペル	300	回復	4	1	20	指定したユニットのステータス異常を打ち消す。
ドンアク	50	補助	4	1	14	指定したユニットを行動不能にする。移動は可能。
スリプル	170	補助	4	1	20	指定したユニットを眠らせる。
ブレイク	300	補助	4	1	24	指定したユニットを石化させる。
ショック！	600	攻撃	8	1	20	自分が受けているダメージ値と同じダメージを与える。

ドラゴン ドラグナー

ブレス以外はドラゴンにしか通用しない。竜介抱で回復できるステータス異常は以下の通り。暗闇、混乱、沈黙、オイル、バーサク、カエル、毒、ストップ、睡眠、ドンムブ、ドンアク。

アビリティ名	JP	分類	射程(面)	範囲(面)	属	効果
アイスブレス	0	攻撃	2(4方向)	1	冷	指定したユニットに冷気属性のダメージを与える。
ファイアブレス	0	攻撃	2(4方向)	1	炎	指定したユニットに炎属性のダメージを与える。
サンダーブレス	0	攻撃	2(4方向)	1	雷	指定したユニットに雷属性のダメージを与える。
竜ならし	300	-	2(2)	1敵	ー	敵のドラゴンに話しかけて仲間にすることができる。
竜介抱	300	回復	2(2)	1	ー	自分のHPと引き替えに、ドラゴンのHPとステータス異常を回復。
竜パワーアップ	400	補助	2(2)	1		ドラゴンのBrave、Speed、物理・魔法攻撃力を上げる。
竜クイック	400	補助	2(2)	1	ー	ドラゴンのCTを100にすることができる。
ホーリーブレス	900	攻撃	4	3(3)	聖	効果範囲内にダメージを与える。回数、場所ともにランダム。

リミット ソルジャー

マテリアブレイドを装備していないと発動しない。画龍点睛で与えられるステータス異常は戦闘不能、石化、ストップのいずれか。

アビリティ名	JP	分類	射程(面)	範囲(面)	Sp	効果
ブレイバー	150	攻撃	2	1	34	指定したユニットにダメージを与える。
凶斬り	200	攻撃	2	2(0)	25	指定したユニットにダメージを与える。
破晄撃	250	攻撃	2	1	20	指定したユニットにダメージを与える。
クライムハザード	500	攻撃	2	1	15	指定したユニットにダメージを与える。
メテオレイン	600	攻撃	3	3(0)	10	指定した範囲内にいるユニットにダメージを与える。
画龍点睛	700	補助	3	2(0)	20	指定した範囲内にいるユニットをステータス異常状態にする。
裏超究武神覇斬	1200	攻撃	3	3(0)	7	指定した範囲内にいるユニットにダメージを与える。
桜華狂咲	2500	攻撃	3	3(0)	5	指定した範囲内にいるユニットに大ダメージを与える。

JOB

リアクションアビリティ

ジョブ名	アビリティ名	JP	発動条件	効果
見習い戦士	反撃タックル	180	物理攻撃	体当たりで反撃する。
アイテム士	オートポーション	400	ダメージ	自動でポーション使用。
ナイト	装備武器ガード	200	物理攻撃	装備武器でガードする。
弓使い	Speedセーブ	900	ダメージ	Speedが1ずつ上がる。
	矢かわし	450	弓での攻撃	弓矢の攻撃をかわす
モンク	瀕死HP回復	500	瀕死	HPを最大まで回復する。
	カウンター	300	物理攻撃	物理攻撃で反撃する。
	ハメドる	1300	ターゲット	攻撃される前に攻撃。
白魔道士	リジェネータ	400	ダメージ	リジェネを発動する。
黒魔道士	魔法返し	800	魔法攻撃	魔法攻撃を返す。
時魔道士	瀕死クイック	800	瀕死	CTが100になる。
	MPすり替え	400	ダメージ	HPの代わりにMPが減る。
召喚士	瀕死MP回復	400	瀕死	MPを最大まで回復する。
シーフ	警戒	200	ダメージ	自動的に防御する。
	ギルガメの心	200	ダメージ	同額のギルを奪い取る。
	キャッチ	200	投げる	アイテムを入手する。
話術士	耳指ガード	300	話術	敵の話術を回避する。
陰陽士	使用MP吸収	250	魔法	使用MPを吸収する。
風水士	風水返し	300	攻撃 風水	風水で反撃する
竜騎士	竜の魂	600	物理攻撃	リレイズを発動する。
侍	肉断骨斬	200	瀕死	HPの最大値のダメージ。
	白羽取り	700	攻撃	敵の攻撃を回避する。
忍者	潜伏	1000	ダメージ	透明状態になる。
	見切る	400	攻撃 魔法	回避率が上がる。
算術士	あまり振り分け	200	HP回復	余った分を仲間で分ける。
	ダメージ分配	300	ダメージ	敵に半分お返しする。
吟遊詩人	MAセーブ	500	ダメージ	魔法攻撃力が上がる
	フェイスアップ	700	魔法	Faithが3ずつ上がる。
踊り子	Aセーブ	500	ダメージ	物理攻撃力が上がる。
	ブレイブアップ	700	物理攻撃	Braveが3ずつ上がる。

サポートアビリティ

ジョブ名	アビリティ名	JP	効果
見習い戦士	斧装備可能	170	斧が装備可能になる。
	まじゅう使い	200	隣接したモンスターの能力を増やす。
	防御	50	敵の攻撃成功確率が半減する。
	取得JpUP	250	取得可能なJpが1.5倍になる。
アイテム士	アイテム投げ	350	アイテムを射程4まで投げられる。
	メンテナンス	250	装備品の破壊と盗難を防止。
	装備変更	0	1ターン使って装備品を変更
ナイト	鎧装備可能	500	鎧が装備可能になる。
	盾装備可能	250	盾が装備可能になる。
	剣装備可能	400	剣が装備可能になる。
弓使い	自動弓装備可能	350	自動弓が装備可能になる
	精神統一	400	敵に確実に攻撃が当たるようになる。
モンク	格闘	200	素手での物理攻撃力が上がる。
白魔道士	魔法防御力UP	400	敵の魔法ダメージを減少させる。
黒魔道士	魔法攻撃力UP	400	敵への魔法ダメージを増加させる。
時魔道士	ショートチャージ	1000	待機時間が半分になる。
召喚士	消費MP半減	1000	消費MPが半分になる。
シーフ	密猟	200	戦うでとどめをさした敵を密猟できる。
話術士	銃装備可能	800	銃が装備可能になる。
	調教	500	瀕死の敵を仲間にできる。
	まじゅう語	100	モンスターへの話術使用が可能になる。
陰陽士	防御力UP	400	敵の物理攻撃ダメージを減少させる。
風水士	攻撃力UP	400	敵への物理攻撃ダメージを増加させる。
竜騎士	槍装備可能	400	槍が装備可能になる。
侍	刀装備可能	400	刀が装備可能になる。
	両手持ち	900	両手可の武器を両手持ちし攻撃力倍加。
忍者	二刀流	1000	武器を両手に1本ずつ持ち攻撃力倍加。
算術士	取得ExpUP	350	1回の行動で取得するExpが倍加。

ムーブアビリティ

ジョブ名	アビリティ名	JP	効果
見習い戦士	Move+1	200	移動距離がパネル1増える。
アイテム士	アイテム発見移動	100	埋もれたアイテムを発見、トラップ回避。
弓使い	Jump+1	200	ジャンプ可能な高さが1増える。
モンク	HP回復移動	300	移動によってHPを回復する。
時魔道士	テレポ	650	移動可能な距離以外の場所に移動する。
	浮遊移動	540	レビテト状態で移動する。
シーフ	Move+2	560	移動距離がパネル2増える。
	Jump+2	500	ジャンプ可能な高さが2増える。
陰陽士	移動距離天候無視	200	天候に関係なく最大限に移動できる。
	MP回復移動	350	移動によってMPを回復する。
風水士	移動距離地形無視	220	地形に関係なく最大限に移動できる。
	溶岩上移動	150	溶岩上で移動、停止、行動できる。
竜騎士	高低差無視	700	どんな高さの場所にも移動できる
侍	水面移動	300	水深2でも行動可能になる。
忍者	水上移動	420	水の上で移動、停止、行動できる。
算術士	Exp獲得移動	400	移動によってExpを得られる。
	Jp獲得移動	400	移動によってJpを得られる。
吟遊詩人	Move+3	1000	移動距離がパネル3増える
	飛行移動	5000	敵や障害物を飛び越えて移動する
踊り子	Jump+3	1000	ジャンプ可能な高さが3増える。
	飛行移動	5000	敵や障害物を飛び越えて移動する。

第3部

バトル攻略編



ジョブ別攻略

BATTLE

ジョブとアビリティについて、ほぼ全般の基本事項は理解できたことと思う。ここまでの項では味方のジョブやアビリティについての説明を行なってきたわけだが、この項では敵のジョブごとに攻略ポイントをまとめてみた。実戦においてはこれらの敵が複数で登場するが、そういった状況や敵の編成による攻略ポイントについては後述する。まずは敵を知り、己を知ることが攻略の第一歩だ。

敵ユニットの種類を知り 的確な対処法を把握する

敵は大きく3種類に分けられる。まずイベントなどで登場する特殊ユニットだ。基本的にこれらの特殊ユニットは、味方が就けないジョブに就いていることが多い。対特殊ユニットの攻略法については、この項の最後でも触れているが、各マップのページでより具体的に攻略しているので、そちらをご参照いただきたい。

ふたつめが、味方の汎用ユニットと同じジョブに就いている、いわゆる雑魚ユニットだ。これらの敵は味方と同様、見習い戦士をはじめとするジョブに就いている。つまり、味方が使用する便利なアビリティは、敵が使用するイヤなアビリティになり得るということだ。ならばそれらの攻撃を回避するには、または軽減するにはどうすればいいか？それについて説明することが本項の目的である。ダーラボン曰く、知れば自ずとその先が見えてくる、というあれである。敵のジョブについての理解を深めることが、その後の攻略につながるというわけだ。

３つめは人間以外の敵、いわゆるモンスターである。本項でもモンスターについて触れている。厳密にはジョブではないが、特徴が顕著なため説明を加えておくことにした。敵として倒す際にはもちろんだが、モンスターを仲間にする場合にも役立つことと思う。人間だけでパーティーを編成する人も多いだろうが、モンスターを仲間にすることもこのゲームの楽しみのひとつである。そのために本項を活用していただけることを切に願う。

ジョブ別攻略の基本 敵の行動とアビリティの傾向を知る

●見習い戦士

中盤あたりでもこのジョブの敵が登場することがある。序盤で登場する見習い戦士と違って、強力なアビリティを

セットしていることがあるので油断は禁物。とはいえ基本的には見習い戦士。アビリティに注意しさえすれば、このジョブの敵に手こずることはまずあり得ない。

●アイテム士

HPを回復するため厄介な存在。早く倒してしまえば戦いは楽になる。しかしあえて倒さずに残しておき、Jp稼ぎのカモとして利用したい。ダメージを受けたら勝手に回復してくれるので、倒さない程度にダメージを与え続けていればいい。しかも敵はアイテムを無限に使用するので、その気になれば1回の戦闘で膨大なJpを稼ぐことができる。

ただし注意したいのは銃を装備できること。特に後半戦ではかなり強力な銃を装備している。この場合は迷わず盗んでしまうことだ。メンテナンスをセットしている場合は絶対に盗むことができないので、その場合に限っては優先的に倒すことを勧める。それ以外の場合においては最大限に利用する価値がある。

●ナイト

下位ジョブながら苦戦させられる敵。むしろ後半での戦いの方が苦戦を強いられる。前半戦よりも積極的に戦技を使ってくるので、せっかく装備させた武器防具が無惨に壊されてしまうためだ。中盤以降は味方にメンテナンスをセットしておくこと。特にショップで入手不可能なアイテムを装備させているユニットには必ずセットすることだ。ただし使うのはヘッドブレイクやアーマーブレイクがほとんど。ステータス値ブレイク技はほとんど使ってこない。装備武器ガードをセットしている敵は、後ろから攻撃すればガードされる心配はない。

また、基本物理攻撃力が高いので、それを活かすために拳術をセットしていることがある。この場合は要注意。波動撃や連続拳を喰らうと、HPが低いユニットには致命傷となることもある。

●弓使い

高所からの攻撃には注意が必要。高さがあるため、弓本来の射程よりも若干射程が長くなっている。チャージを開始した時が攻撃のチャンス。チャージ中は回避率が0になるので、こちらの攻撃をかわされることはまずない。また与えられるダメージの量も多くなる。

弱点はその射程の長さゆえ、接近戦に対しては術を持たないこと。全員で囲んでしまえば何もできなくなる。アイ

装備武器ガードをセットしているユニットへの攻撃

正面からの攻撃に対する回避率はマント、盾、武器及び装備武器ガード、本人の回避率の4つの要素によって決定される。一方背後からの攻撃においてはマントの回避率のみが回避要素となる。つまり装備武器ガードをセットしていても、背後からの攻撃にはまったく意味をなさない。

回避率が0になる状態

チャージ以外にも睡眠、混乱、ストップ、ドンアク、魔法詠唱中、詩い踊り中は、すべて回避率が0になる。攻撃によって受けるダメージも2倍近くに増える。

テムのアビリティをセットしていたら、アイテム士同様、Jp稼ぎのカモとして利用するのがいいだろう。ただし戦技をセットしている場合はなるべく早く倒すこと。

地烈斬でHP回復

何らかの属性を持つ攻撃魔法や特殊攻撃を、同じ属性の防具を装備しているユニットに使用すると、HPを回復することができる。地の属性に限らず、あらゆる属性についても同じことが言える。

●モンク

攻撃力の高さは脅威だが、ろくな防具を装備できないためHPが低い。またMoveの値も低いので、集中攻撃に対しては意外と脆い面を見せる。裏回し拳は使う本人とターゲットが同じ高さにいなければダメージを与えられないが、こちらの高さなどお構いなしに平気で使ってくる。反面、大地の衣を装備した仲間のHPを、地烈斬を利用して回復するなどの賢い行動が見られる場合もある。比較的多く使用するのは地烈斬、波動撃、連続拳の３つ。蘇生を使うことはほとんどない。ただし魔道士系の仲間にチャクラを使うことがある。拳術の効果は物理攻撃力に依存するので、物理攻撃力の高いモンクがチャクラを使うと、あっという間にMPが満タンになってしまう。そのような場合は先に魔道士を倒してしまい、後からモンクを集中攻撃すればいい。

●白魔道士

序盤での活躍が目立つジョブだが、後半ではほとんど出てこない。黒魔法や時魔法をセットしていることが多い。黒魔法の場合は早めに倒したいが、時魔法の場合は相手にする必要はない。ただしChapter1におけるミルウーダ戦のように、ひとりだけ強いユニットがいる場合は、そのユニットの専属回復係兼強化係となることが多い。回復はともかく、ヘイストなどで強化されてしまうと面倒なので、その場合は早く倒した方がよい。

●黒魔道士

序盤で最も苦労する敵。魔法攻撃力が高いため、ファイアなどの下位魔法を使われても、HPやFaithの値、相性によっては一発で倒されてしまう。チャージ時間と行動順を計算して、効果的に魔法を使ってくる。ユニットやパネルの使い分けも上手い。見習う部分も多い敵だ。弱点はHPが低いことと、弓使いと同様チャージ中の回避率が０になること。よってチャージ中に物理攻撃力の高いジョブが直接攻撃すれば、たいてい一撃で倒せる。事前に弱体化したければ、弓などでマインドブレイクを使うといい。魔法攻撃力さえ下げてしまえばもはや使いものにはならない。終盤はジャ魔法など強力な魔法を使うことが多いが、その分チャージ時間も長いので、チャージ中にあっさり倒してしま

える。序盤の方が苦労する、数少ない敵だ。

●時魔道士

終盤まで比較的登場する機会が多い。たいていは2体で登場し、まず自分にヘイスト、その後仲間にヘイスト、さらにこちらにスロウ、という順番で魔法を使う。攻撃力の高いユニットにヘイストを使われると厄介だが、自分に使っている段階では気にする必要はない。むしろ注意しなければならないのがスロウ。回復係に使われると面倒なので、ダイヤの腕輪などで防御しておきたいところだ。召喚魔法を装備していると厄介なので、その場合はなるべく早めに倒しておきたい。

●召喚士

似たようなレベルでも、敵の方が高度な魔法を覚えている。味方の召喚士にクリスタルを継承させることを最優先に考えよう。高度な魔法だけあって召喚されると痛いが、それだけチャージにかかる時間が長いので、チャージを開始したら全員で優先的に倒したい。シヴァの使用頻度が高く、たとえ仲間が物理攻撃系のジョブであっても、ゴーレムなどの魔法を使うことは滅多にない。モーグリも使うが、回復数値はたかが知れているので気にする必要はない。終盤近くに強力な召喚魔法を使うことがあるが、その場合もチャージ時間中に集中攻撃すれば問題なく倒せるはずだ。

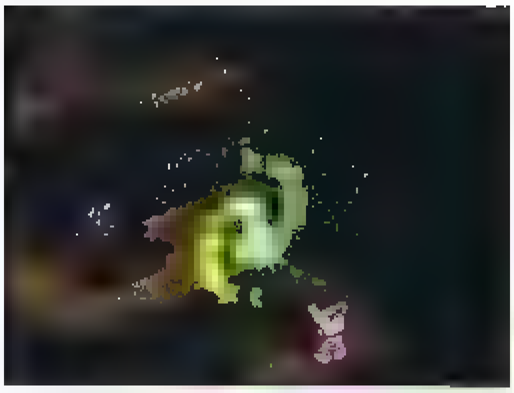
●シーフ

Speedが高いので、中盤あたりまでならたいていのユニットよりも早く行動する。男性シーフの場合、女性ユニットに積極的にハートを盗むを使ってくる。何度も使ってくるので、その場合は早めに倒したい。男性ユニットだけで編成するのも手だ。兜を盗むを使ってくることも多いので、バレッタを装備している女性ユニットは要注意。武器は滅多に盗まない。ごくまれにジャンプをセットしていることがあるが、ジャンプと同時に盗むことはできないので気にしなくてもよい。

●話術士

滅多に登場しない。登場してもたいした行動をしてこない。むしろセットしている黒魔法やアイテムに注意したほうがいいだろう。たまに悪口を使うことがあるが、むしろ攻撃力が上がるのでありがたい。ただしアイテム士同様銃を装備していることと、おどすを使われるとBraveが一気

敵の時魔道士と仲間ユニット



仲間ユニットにヘイストなどの補助魔法を使ってくる場合、ミスすると成功するまで何度でも挑戦する。その間に倒してしまえばいい。

クリスタル継承



召喚士に限らず、敵のアビリティをクリスタル継承したい場合、そのジョブにチェンジ可能であることが前提条件。召喚士にチェンジできないユニットが、召喚士のアビリティをクリスタル継承することは不可能だ。あらかじめ確認しておきたい。

に減ってしまうことに注意したい。特におどすで戦闘中にBraveが20減ると、戦闘後にいきなり5減ってしまう(Braveは戦闘中に4下がると、戦闘後に1下がる計算になる)。なるべく早い機会に元の数値に戻してやること。

●陰陽士

不変不動を使ったり、命吸唱でHPを回復するのが厄介だが、それ以外はさほど目立った攻撃をしてこない。碑封印や魔生骸屍などの強力な魔法を使って攻撃することは滅多にない。むしろ話術士同様、セットしているアビリティで攻撃してきたり、味方の強力なユニットに補助魔法を使ったりする。その場合はやはり早めに倒しておきたい。それ以外の場合は特に気にする必要はない。

●風水士

風水士そのものの登場頻度は低いが、ナイトなどが風水をセットしている場合がたまにある。風水で受けるダメージに関してはさほど気にする必要はない。むしろそのマップの地形に注意すること。特に怖いのは石化とカエルだ。カエルになることそれ自体は別に怖くないのだが、実質的に行動不能状態になるのが痛い。しかもカエルは時間が経過しても元に戻らない。風水をセットしている敵ユニットが水のある場所や石の上にいる場合は下手に動かず、敵が近づいてくるのを待とう。

●竜騎士

複数で出てくることが多い。味方のひとりを集中攻撃するので厄介だ。攻撃力や移動力が高いので、どちらかを封じる攻撃で戦力を減らすなり分散させるなりしたい。物理攻撃力やBraveを下げる魔法や戦技、話術を使うといい。滞空時間と味方のSpeedの値を計算した上でジャンプを使うので、ターゲットにされてしまった場合は、仲間がヘイストやクイックの魔法を使って、CTを早く満タンにする必要がある。時魔道士を前線に加えておくと楽だ。ジャンプ4や5を覚えていることが多いので、倒してクリスタルになったら是非継承させること。

●侍

このジョブそのものが登場することは滅多にない。エルムドアが似たような攻撃方法を使うが、むしろそちらのほうが厄介だ。刀のパワーを引き出す攻撃は、使うユニットの魔法攻撃力が高いと大ダメージを受けるので、マインド

ブレイクや踊りで魔法攻撃力を下げれば弱体化できる。ただしその場合は物理攻撃に切り替える可能性もあるので、同時にパワーブレイクか武器を盗むも使用したいところ。

●忍者

上位ジョブの中でも特にいやな存在。二刀流を喰らうとHPが低いユニットは一撃で倒されてしまう。特にチャージ中は絶好の攻撃ターゲットとなってしまうので注意すること。いい武器を惜しげもなく投げてくるので、是非ともキャッチで武器収集に励みたい。装備している武器を盗むのもいいが、スピードブレイクでSpeed値を減らしてしまえばそれほど怖い存在ではなくなる。

●算術士

ランダムマップやディープダンジョン(P232参照)にまれに出てくる。Speedが並外れて低いため、ほとんど戦力にならない。味方が忍者なら行動前に倒してしまうことも可能だ。他のジョブの敵が算術を使うことはまずない。攻撃魔法を使うことが多いが、実は魔法攻撃力がかなり低いので、それほど大きなダメージを喰らうことはない。ただしトードなどのステータス攻撃魔法には注意すること。仲間が死ぬとレイズの魔法を使うので、できれば早めに倒しておくに越したことはない。

●吟遊詩人、踊り子

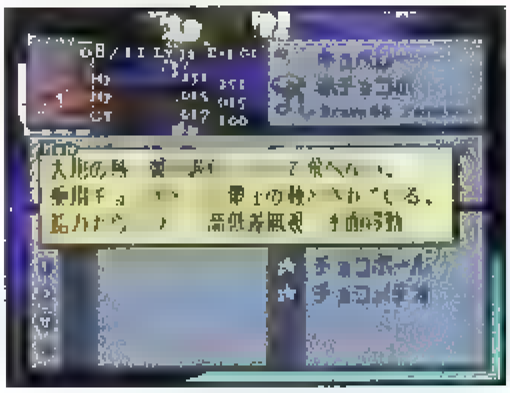
敵ユニットとして登場することはない。他のジョブに詩や踊りがセットされていることもない。

敵は人間ユニットだけではない その他の敵ユニットの攻略

●モンスター

ほとんどのモンスターにはカウンターが標準セットされている。物理攻撃力の高いモンスターを直接攻撃すると、与えたダメージ以上のカウンターを喰らうことになるので下手な攻撃は禁物。遠距離攻撃などで倒すのが無難だ。特定の属性に対して弱点を持つ敵が多いので、オンラインヘルプで確認しておくこと。ステータス画面でモンスターの種族名にカーソルを合わせると、弱点や攻撃特性などが確認できる。戦闘に入ったらまず確認しておこう。人間ユニットに比べると、ステータス異常攻撃が効きやすい傾向にある。移動や行動を封じたり、基本ステータス値を減らし

モンスターのステータス確認



種族名にカーソルを合わせると、その種族の特徴を見ることができる。

たりしたのち物理攻撃で楽に倒せる。特に密猟をセットしたユニットは、必ず物理攻撃で倒さなければ密猟できないので、まずは敵を弱体化させておくことが先決。

●アンデッド

クリスタルにならずに復活してしまうことがある。確率はランダムで、特に決まったパターンはない。面倒なので石化させるのが最も手っ取り早い方法。邪心封印や魔法剣ブレイクなどを活用させたい。また、回復魔法や回復アイテムでもダメージを与えられるので、敵味方が密集したら回復魔法をかけてしまえば楽勝で倒せる。炎にも弱いのでファイア系の魔法やイフリートなどの召喚魔法も有効だ。

ルカヴィ、神殿騎士……特殊ユニットの攻略

●剣技系ユニット

ガフガリオン、ウィーグラフなどの剣技を使う特定ユニットに対しては、何よりもまず剣を盗むことを前提に考えたい。ショップでは買えない武器を装備している場合もあるし、何より受けるダメージの量を大幅に減らすことができる。ただし素手でも剣技を使ってくる。ダメージは低いがステータス異常などの効果はそのまま残っているので注意。こちらも対抗してステータス異常攻撃をするか、戦技でSpeedなどのステータス値を減らしておくといい。しかし特殊ユニットに対してはステータス異常攻撃はほとんど効かない。装備品などで防いでいる場合もあるが、それに加えて特殊ユニットのみに耐性が設定されているためだ。設定されている耐性はユニットごとに違う。ブレイク技は有効なので、そちらを重点的に使用するといいだろう。

素手でも剣技を使う



剣技をセットしている敵は、剣がなくなっても剣技を使う。一方、味方にはこの行動は不可能。剣が装備されていないと、コマンドが選択できなくなるのである。

●魔法系ユニット

ザルモゥに代表される魔道士系特定ユニットに対して最も有効な方法は、魔法を使えない状態にしてしまうこと。一時的に沈黙状態にするのもいいが、時間が経過すれば元に戻ってしまう。もっと根本的な方法として、MPまたは魔法攻撃力を減らしてしまうことを勧める。特にチャクラなどのMP回復魔法を使うユニットと行動をともにしている場合、MPを減らしてもすぐに回復されてしまう。その点魔法攻撃力を減らしておけば、いくらMPを回復しても、強い魔法が使えないわけだから結局戦力にならない。魔法が使えなくなればこちらのものだ。ちなみにエーテルでMP

を回復するという手段をとる敵はほとんどいない。

●Speed重視系ユニット

セリアとレディのふたりのアサシンには、誰もが苦労させられることだろう。とにかくSpeedの高さが半端じゃない。油断しているとこちらが何もできないうちにゲームオーバーとなってしまう。対抗するには味方のSpeedを上げておいてやることだ。編成の際にSpeedを上げる防具やアクセサリーなどを装備させておく。さらに、戦闘に突入したら主人公のエールや詩などで味方のSpeedを上げてやろう。踊りやスピードブレイクなどで敵のSpeedを下げる方法もあるが、回避率も高いのでかわされる可能性が高い。やはり味方のSpeedを上げるほうが確実だ。

●ルカヴィ

これまでの攻略パターンはほとんど通用しない。ステータス異常攻撃も弱体化アビリティもまったくと言っていいほど効果がない。また弱点も設定されていないため、相反する属性を利用しての攻撃も効果がない。ルカヴィ戦で重宝する代表的なアビリティとして、ここでは召喚魔法のリッチを挙げておきたい。敵のHPの値に関わらず、最大HPの2分の1を一気に減らしてしまう。時魔法のグラビガも同様だ。ただし確率魔法であるため、必ず効くとは限らない。成功する場合もあれば失敗することもある。また使用から発動までに時間がかかるので、使える人数を増やしておくかショートチャージなどを併用するといいだろう。くれぐれも行動順と発動時間を綿密に計算したうえで使用すること。また、ルカヴィはステータス異常攻撃をとることが多いので、それに備えたアイテムを装備させておくといい。また概して物理攻撃力が高いので、防御力UPや瀕死HP回復などのサポートアビリティを、状況に応じて使い分けることも重要だ。

以上で敵ユニットにおける、ジョブ別の特性についての説明とそれに対する攻略法の解説を終了する。次の項からは、実戦における敵の行動傾向とそれらへの対策を探ることにしたいと思う。本項でジョブに対する理解を十分に深めたうえで、次の項に移っていただきたい。

最大HPの4分の1を減らす

最大HPの4分の1を減らすのが、陰陽士の命吸唱と時魔道士のグラビデだ。召喚魔法のリッチを覚えていない場合は、これらがルカヴィ戦で役に立つ。特に命吸唱はSpeedが速いので、チャージタイムがさほどかからないという特性を持つ。

戦闘の基本

BATTLE

敵およびゲストユニットは、一定の法則にのっとって行動している。ランダム要素が強いため、それらをすべて網羅することは不可能に近い。だが最低限のポイントをいくつか押さえておきさえすれば、それに対処すべく戦法を考えることが可能となる。この項ではそういった敵の動きの基本をはじめとする、戦闘におけるいくつかの基本事項を再確認している。

オートバトルから敵の動きを予測する

敵は基本的にオートで行動している。オートバトルには以下の4つのモードがある。

①**生命を惜しまず戦え**　自分の状態や残りHPなどには執着せず、とにかく敵を倒すことを最優先とする。たいていの敵は当初、このモードに設定されている。

②**仲間を援護せよ**　味方の援護を最優先とする。特殊ユニットがパーティ内にいる場合、その近辺に配置された敵がこのモードに設定されていることが多い。

③**消え行く生命を救え**　味方のHP、MPの回復を最優先とする。アイテムや回復などのアビリティをセットしている敵の多くがこの行動をとる。

④**脱兎のごとく逃げよ**　自分のHP回復を最優先とし、できるだけ安全な場所へ移動する。

以上の4つのモードを、状況によって使い分けている。つまり同じ敵でも、状況に応じてとる行動が変わるということだ。例えば戦闘開始時に①に設定されている敵を瀕死にした場合、モードが④に切り替わる。仲間の協力などによってHPを回復すると、再度モードが切り替わるという案配だ。ドンアクなど、行動不能に陥った敵も同じようにモード4に設定が切り替わる。ただし敵が残り1体になった場合は、自暴自棄になるためか味方めがけて突っ込んでくる。自爆などのアビリティを持つ敵の動きには十分注意したい。

敵は瀕死になると逃げる



敵は瀕死になるとモード4に切り替わり、マップの隅に逃げる。瀕死以外でも、チキンやドンアクになるとモード4に切り替わる。

●敵の移動パターン

敵が味方に接近する際、ちょっとだけ進んで待機する、という動きを目にすることも多いはず。これは敵が移動する際、1ターンで味方に届かない場合は、次のターンで届くぎりぎりの位置に移動するという傾向にあるためだ。例え

ば敵と味方の距離が5パネル分離れていて、敵のMoveが3の場合 敵は3パネル移動できるにも関わらず2パネル分しか移動しない。次のターンで一気に3パネル分移動して、攻撃を加えようと考えているためだ。当然ここには、味方が移動することによって距離が開くことへの配慮は一切なされていない。あくまでも自分が移動する距離のみに重点を置いて考えているようだ。よって上記の例の場合、味方が同じように2パネル分遠ざかると、次のターンでは再び2パネル分しか移動しない。

また、敵はトラップを回避することができない。というよりも、トラップにまったく関心を払わずに移動するため、仲間がトラップにひっかかるのを目の当たりにしていても、また同じ場所に移動してくるのだ。これを利用して、トラップをはさんで敵と点対称の位置に味方を配置すれば、敵は味方めがけて移動してくるので、簡単にトラップに引っかけることができる。

敵とトラップ



敵には、トラップが仕掛けられているパネルを避けるという思考がない。そのため、何度でも同じトラップにひっかかることがある。

●敵の攻撃・回復パターン

味方に対する敵の攻撃パターンには大きな特徴がある。すなわちHPの低いものから狙われるという点だ。このゲームには防御力の概念がないため、同じダメージを与えられるならHPの低い敵から、相性によって与えられるダメージが違う場合はより多くのダメージを与えられる敵から攻撃することが大前提となる。言い換えれば、敵は自分がダメージを与えることによって、残りHPが最も少なくなるユニットに狙いを定めて攻撃を加えてくるのだ。つまりいったん敵から攻撃を受けてHPが減ると、他の敵から集中攻撃を受けてあっという間に戦闘不能となってしまう。防具を破壊された味方が狙われるのも同じ理屈だ。

その反面、回避率やSpeedの値にはさほど執着しない。あくまでもHPを中心に考える傾向にある。よってHPの低い味方ユニットは、Speedや回避率を上げてやれば敵の集中攻撃をかわすことが可能になる。逆にこれを利用して、回避率をめいっぱい上げたユニットのHPをわざと下げておき、敵の攻撃を集めるおとりに使うこともできる。

また、回復に関しても同様の傾向が見られる。HPを回復するアイテムや魔法は、かなり積極的に使ってくる。アイテムをセットしている場合はポーションとフェニックスの尾を、召喚士であればモーグリなどを頻繁に使う。その反面、エーテルや万能薬など、MPやステータス異常を回復するアイテムはまず使わない。このことからも敵の判断基準が、HPに重点を置いて考えられていることがわかる。

BATTLE

特殊ユニット ゲストの動きについて

ゲストユニットもオートで行動する。状況によってモードを使い分ける点などは敵と共通しているが、ユニットによって基本設定がある程度決まっているようだ。例えばディリータやアルガス、ガフガリオンなどの剣士系は敵にガンガン突っ込んでいくし、アルマやオヴェリアなどの回復系はまず前線に移動しない。また状況によっても設定が加えられていることがある。対アルガス戦におけるディリータの行動などがそれだ。しかし基本的には、敵の行動の項で述べたのとほぼ同じ動きをすると考えていい。

より効率の高い攻撃方法を選択してくれるので、物理攻撃やユニット独自の攻撃方法に関しては、さほど心配する必要はないが、その一方で、使い慣れていないアビリティをセットすると逆効果になってしまうことがある。例えば剣士系のゲストに黒魔法をセットした場合、敵は必ず仲間を巻き込まないように計算するのに対し、ゲストはそういった配慮なしに魔法を使う。仲間がそばにいようとお構いなしに、黒魔法をユニット指定で使うなどの行動をとることがあるのだ。よってセットするアビリティに関しては、戦技などの無難な選択をとることをお薦めしたい。

シミュレーション 戦闘の進み方と戦い方

ここでは、1回の戦闘を序盤、中盤、終盤と分けて、それぞれどのように行動するのが効果的かを検証する。

◆序盤

戦闘における基本は、敵の戦力を分散させること。たとえ敵8人に対し味方5人の場合でも、戦力を分散させて敵を4×2にしてしまえば勝てる可能性はある。よって序盤ではまず、敵の戦力を分散させることに集中したい。敵の移動距離に差があるならば自動的に戦力は分散される。しかしそうでない場合、敵は一斉に接近してきて集中的に攻撃してくる。この場合は敵の一部を行動不能にしてしまうことだ。移動や行動を封じれば、敵は接近してこなくなる。その隙に接近してきた別の敵を倒してしまう。狙撃や行動不能魔法を使って敵の動きを止めるのが最も効果的だが、敵

のステータス値を下げておけば、いざ接近した際に受けるダメージの量が減るので、結果的に戦局が有利になる。戦技や詩などのアビリティは戦闘序盤で活躍させてやろう。

同時に、敵との距離を詰める間に味方ユニットを強化させておくことも重要。ステータス値を上げるアビリティを積極的に使い、攻撃力やSpeedを上げておきたい。

●中盤

序盤で敵の戦力を減らしていれば、戦いそのものには苦労しないはず。なるべく1ターンごとに敵の数を減らせるよう、集中的に攻撃する。その際に注意したいのが行動順。せっかく敵を瀕死にしても、とどめをさす前に逃げられてしまっては何にもならない。オンラインヘルプでラムザが言っているように、ATを確認しながら行動する癖をつけるようにしたい。

また、ある程度敵の数が減ってきたら、最後に残す敵を決めておく。敵がひとりでも残っていれば、Jp稼ぎやアイテム探しに専念できる。攻撃力を下げたり武器を盗んでおいた物理攻撃系ユニットか、MPを0にした魔道士などを選ぶのがいいだろう。アイテム士がいれば迷わず選びたいところだ。銃を持っていればあらかじめ盗んでおくこと。

また、いい武器を持っている敵は倒さずに残しておくこと。倒しても宝箱に武器が入っていることはごくまれ。盗んだほうが確実だ。また武器を盗む場合、通常の敵から盗むのと、ドンアクなどのステータス異常攻撃で回避率を下げた敵から盗むのとでは、確率が大きく変わる。盗みたい武器を持った敵にはステータス異常攻撃を使っておこう。

●終盤

敵から武器を盗むことと、Jpを稼ぐことが終盤の主な目的となる。盗む場合も攻撃と同様、敵の回避率が低いほど盗みやすい。それには背後から盗むのが最も理想的だ。そのため四方を味方で囲み、盗むユニットは敵の背後に回らせる。途中で敵が向きを変えることのないように、敵の正面にはHPが低いユニットを配置するといい。

Jp稼ぎも同様、敵を四方から囲んで攻撃する。ただし敵が回復手段を持っていない場合は、敵を攻撃せずに味方同士で攻撃し合うのがいいだろう。攻撃以外の行動が可能なアビリティを持たせておけば、Jp稼ぎが楽になる。序盤なら見習い戦士のためるやモンクのチャクラ、中盤以降なら詩や話術などがお勧めだ。敵が邪魔な場合はストップやドンアクで動きを止めておこう。

MPやアイテムを消費せずにJpを稼ぐアビリティ

ためる(基本技)
チャクラ(拳術)
ギル取り、Expを盗む(盗む)
ほめる、おどす、説法、解法(話術)
各種詩(詩う)
各種踊り(踊る)
エール、はげます、さけぶ(ガッツ)

勝利条件別攻略

BATTLE

勝利条件は3つに分類される。すべての敵を倒す、特殊ユニットを倒す、固定ユニットを救助するのいずれかである。場所によっては、選択肢のどちらを選ぶかで勝利条件が変わる場合もある。また勝利条件によって敵の行動パターンも変わってくる。ここでは勝利条件別に敵の行動パターンを紹介し、それぞれにおいてどのような行動をとることが理想的かを考察する。

もっとも多い勝利条件 すべての敵を倒せ!

もっとも普遍的な勝利条件がこれ。他の勝利条件に比べると、登場する敵の重要性も難易度も低い。つまり前ページまでで述べた基本戦法をいかんなく発揮すれば、比較的楽に敵を倒すことができる。Jp稼ぎも楽にできる。

実は足かせになる ○○(特殊ユニット名)を倒せ!

敵のパーティ内に特殊ユニットがいる場合の倒し方は2通りに分かれる。特殊ユニットを最初に倒すか最後に倒すかのどちらかである。最後に倒すのは、もちろん装備品を盗みたい場合に他ならない。しかし後半戦に突入すると、最後まで敵を残して武器やアイテムを盗むことは不可能に近い。他の敵から受ける攻撃も激しくなる。そういう場合は素直に倒して次に進むのが得策だ。しかし方法がないわけではないので、ここでは敵の動きに関するいくつかの考察を述べておく。興味のある向きはお試しいただきたい。

なお、戦いに赴く前に、特殊ユニットの攻撃に応じたアイテムを装備させることを忘れてはならない。ステータス異常攻撃をしてくる場合、それを防ぐことが何よりも優先される。事前に対応するアクセサリを装備しておく。属性攻撃をしてくる場合には、同じ属性をもつ防具を装備すれば、ダメージを受けるかわりにHPを回復できる。

●戦法

まず、特殊ユニット以外の敵の動きを観察すると、大きくふたつのパターンに分けられることがわかる。特殊ユニットをサポートまたは回復するか、独自に攻撃を加えるかのどちらかである。最初に倒したいのはこのサポート係だ。HPが低いユニットである場合が多いので、物理攻撃で比較的楽に倒せる。敵のFaが高ければ魔法攻撃も有効だ。倒すのが難しい場合は行動を阻止することを考える。遠距離

から狙撃で行動不能にするか戦技で魔法攻撃力を減らす。

次に攻撃を加えてくる敵についてだが、Speedが高い敵は速攻で倒す。残しておくとあとあと面倒だ。物理攻撃力が高い敵は物理攻撃力を下げておく。攻撃するとカウンターなどで反撃されることが多いので、その前に攻撃力を下げておいたほうがいい。

しかる後に、特殊ユニットの動きを封じる。たいていの場合、ステータス異常攻撃はまず通用しないと思ったほうがいい。ストップやドンアクなどはほぼ効かない。唯一の例外がスロウの魔法だ。装備品で防いでいない限り、たいていの敵に有効。成功すれば格段に戦いが楽になる。さらにブレイク技でマントや鎧など、目的の装備品以外の防具を壊してしまう。それにより回避率が下がるので、背後に回り込めば盗める確率はかなり上がるはずだ。目的のアイテムを手に入れてしまえばもう用はない。さっさと倒してもいいし、Jpを稼いでもいい。

倒されたら即敗北 ○○(固定ユニット名)を救助せよ!

3パターン中最も難易度が高い。勝利条件がこれである場合、まず敵の装備品を盗むなど悠長なことをしている暇はない。成功しても救助対象がやられればゲームオーバーになってしまう。この勝利条件においては、余計なことは考えず素直に敵を全滅させたほうがいい。余裕があれば盗むくらいの気持ちで臨もう。

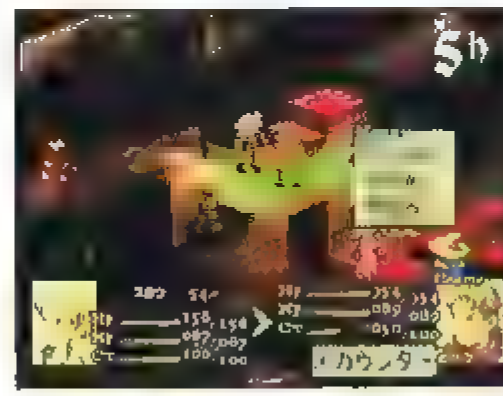
●戦法

状況にもよるが、どの敵が救助対象を攻撃するかはだいたい決まっている。その敵の攻撃範囲に味方のひとりを移動させ、敵の攻撃をそちらに向ける。その場合、わざとHPを低くしておき、囮に使うという手もある。アイテム士など、時間をかけずに戦闘不能を回復できるジョブをひとり入れておくといい。また、モンスターを戦線に参加させると狙われる傾向にあるので、これも囮に適している。

敵のSpeedによっては、救助に向かう前に救助対象が倒されてしまう場合があるので、味方のSpeedは可能な限り上げておくこと。Speedの高いジョブにチェンジし、エルメスの靴などで補強してやるといいだろう。

また、救助対象が無謀にも敵陣に突っ込んでいく場合、ドンアクを使って行動不能にしてしまおう。そうすると安全な場所に逃げるので、救助しやすくなる。

スロウについて



スロウを無効にするダイヤの腕輪を装備している敵でない限り、ほとんどの敵に有効なステータス異常手段。動きを遅くすることよりも、回避率を下げることに着目したい。

無謀にも敵に突っ込んでいく固定ユニット

Chapter1のアルガス、エルムドア戦のラファなどがこれに該当する。アルガス救助時にドンアクを使えるとは思えないが、エルムドア戦では使用可能なはず。機工士に狙撃させるのが最も簡単な方法だ。

状況別攻略

BATTLE

ここでは地形や敵味方の配置など、さまざまな状況に応じた戦法について説明する。基本的にはこれまで説明してきたことと同じ。要はそれらの要素をいかに使い分けるかだ。使い分け方次第で戦局は有利にも不利にも展開する。ここで挙げているのは、あくまでも基本的な戦法であり、ジョブやアビリティの組み合わせによってはこれ以外の戦法でも勝てるので、いろいろと試してみてもらいたい。

味方にゲストユニットがいる場合

基本的行動パターンについては、前述の基本戦闘攻略の項で説明した通りだが、補足すべき点がいくつかあるのでここで述べることにしよう。

まず、Jp稼ぎや経験値稼ぎについてだが、ゲストにはそれらの行動は一切不要である。最終的に味方にならないゲストはもちろんだが、後で正式に仲間になることがわかっている場合も同様。何故ならば、正式に仲間になる際に、苦労して覚えさせたアビリティをきれいさっぱり忘れてしまっているためだ。どのアビリティを覚えているかはレベルなどによって変わるので、結局覚えさせるだけ損。仲間になってから覚えさせたほうがいい。

また、ゲストは貴重なアイテムを装備している場合がある。特に後で味方にならないゲストの装備品は必ず外しておこう。

戦闘においては操作が不可能なため、使用させるアビリティには注意を払う。序盤でアイテムをセットしてしまうと勝手に使われてしまい困ることになる。できるだけ無難なアビリティをセットしておくことだ。また、ゲストは戦闘時にHPが0になり戦闘不能になっても、クリスタルや宝箱になることはない。戦闘が終われば必ず復活しているので、足手まといになるようならそのまま放っておこう。

ゲストユニットについて

ゲストユニットのうち、後から仲間にならないのはディリータの他にアルガス、オヴェリア、ガフガリオン、オーラン、アルマ、ザルバックの7人。オーランとザルバック以外からは装備品を入手できる。特にアルマの装備品は貴重なので、必ず手に入れること。

味方が低地に配置されている場合

敵が高い場所に配置されていて、味方が低い位置にいる場合、戦局は圧倒的に不利。弓や銃を使う敵ユニットが登場することが多く、一方で下からの攻撃はほとんど届かない。敵がいる位置まで到達する間に攻撃を受けてしまうので、射程が長く効果範囲が広い黒魔法や召喚魔法を使用しながら移動する。Jumpの数値が高いレッドパンサーや、飛

行可能なジュラエイビス、黒チョコボなどを仲間にしていれば前線に加えるとよい。物理攻撃系のユニットには高低差無視をセットし、一気に上まで登らせたい。

味方が高地に配置されている場合

この状況で戦闘を行なうことはほとんどないが、ランダムマップなどで敵の出現位置が変わる場合、場所によっては高い位置に配置されることがある。この場合は弓での攻撃が有効。高い場所からの攻撃時には射程が伸び、弓本来の射程では届かない位置への攻撃が可能となる。銃の射程は平地でも高地でも変わらない。また敵が基本技をセットしている場合、投石や体当たりで落とされる恐れがあるので注意すること。投石のダメージはたいして怖くないが、落下によるダメージは高ければ高いほど大きくなる。敵が黒魔法や召喚魔法を持っている場合は早めに倒すこと。

落下ダメージについて

120ページからの「攻略の知識」の項を参照のこと。

敵との間に障害物がある場合

●障害物によって攻撃が遮蔽される場合

壁などの障害物によって攻撃が遮られてしまう場合は、壁越しに敵を攻撃できる方法を選択する。弓や魔法による攻撃の他、波動撃や地烈斬など、障害物があっても範囲内であれば壁の向こうの敵を攻撃できるアビリティを使うといい。一般的に、4方向に攻撃できて射程が長い攻撃方法は、壁などの障害物に遮断されることがない。

また、ジャンプ攻撃で壁向こうの敵を倒すこともできるが、その場合に重要なのが壁の高さ。水平ジャンプで敵に届いたとしても、垂直ジャンプで飛べる高さよりも壁の方が高い場合はジャンプできないので注意。

壁向こうの敵を攻撃する方法

120ページからの「攻略の知識」の項を参照のこと。

●敵と味方の間に川などがある場合

水深2の場所では人間は行動できないが、チョコボなどの水中移動能力を持つモンスターは行動が可能。人間にも水中移動をセットすれば行動可能になるが、無理に移動しなくても敵の方から近づいてきてくれるので、下手に動かず味方同士を1カ所に集めて敵の接近を待とう。Moveが高いモンスターが敵として登場することが多いが、Moveが低い敵も同時に出現するので、必然的に敵の戦力が分散することになる。近づいてきた敵から順番に倒していけばいい。

●敵と味方の間に橋や細い道がある場合

橋や道がある場合、敵は必然的にその近くに押し寄せてくる。味方のひとりを橋や道の近くに配置して敵をおびき寄せ、敵が集まるとおぼしき場所にパネル指定で黒魔法をかけておくといい。近寄ってきた敵には黒魔法でダメージを与えられるので、他のユニットが遠距離からの特殊攻撃でフォローしてとどめをさす。近づいてこない敵は魔法が発動するまで離れた場所で待機しているので、結果として敵の戦力を分散することができる。また、敵が橋や道の上まで進入してきた場合は積極的に倒そう。敵の死体が橋の上に残るので、残りの敵はそれ以上近づくことができない。かといって離れることもなく橋の上や近くで待機しているので、遠距離攻撃には絶好の機会だ。

敵との距離が離れている場合

サポート役のジョブに就いているユニットを除けば、敵が仲間の移動距離などを考慮に入れて動くことはほとんどないと言っていい。なるべく早い段階でターゲットを攻撃範囲内に納めるべく、積極的に移動してくる。特に敵にモンスターがいる場合、ユニットによって移動力に大きな差が生じる。このため動かずに敵が近づくのを待っていれば戦力の分散を図ることができる。先に近づいてくる敵の攻撃力が高い場合は、敵が移動している最中にパワーブレイクなどで攻撃力を減らしておくといい。

召喚魔法



召喚魔法は、敵と味方が狭い場所で入り乱れているときこそが使い時。敵を動けなくしておけば、まとめてダメージを与えることができる。

敵との距離がさほど離れていない場合

戦場が狭いため、敵との距離があまり離れていない場合などは、逆にこちらから積極的に戦闘を仕掛ける。HPが低い敵1体を狙って集中攻撃しよう。また敵を壁際などに追いつめておき、パネル指定で召喚魔法をかけさせ、敵からの攻撃を受けない場所に移動させる。他の味方は敵が逃げられないように道を塞いでしまおう。同様に侍の引き出すで敵にのみダメージを与えることもできる。この場合は侍が敵陣の中心にいなければならないため集中攻撃を喰らう恐れがある。あらかじめ防御力UPをセットしておくか、重装備をしてHPを上げておくといい。

味方が二手に分かれている場合

一刻も早く合流する。二手に分かれていれば、それだけ敵の集中攻撃を受ける確率が高くなる。地形などの関係で簡単に合流できない場合は、遠距離攻撃が可能なアビリティをセットし、敵を攻撃しながら味方との合流を図る。その場合、敵もこちらの後を追って移動してくるので、チャージ時間がかかる魔法よりも、剣技や拳術など時間がかからない攻撃手段を選んだほうが確実にダメージを与えられる。ただし、味方が敵を挟み撃ちにできる場合は無理に合流する必要はない。両側から敵を追いつめつつ、接近戦と攻撃魔法を使って一網打尽にしてしまえばいい。

敵が二手に分かれている場合

敵はたとえ二手に分かれていても、とにかく自分が敵を早く攻撃することしか念頭にない。よって合流して効率よく戦う、などという考えは持っていない。この場合もっとも効率がいい方法は、味方のひとりを囮にしてしまうこと。ゲストユニットがいる場合はそいつに決まりだ。たとえ敵にやられても、ゲストはクリスタルにならないので回復させてやる必要もない。敵の一方が囮を攻撃している間に、残りの仲間はもう一方の敵を集中攻撃する。囮を倒した敵が接近するまでにHPを回復させておく。味方の態勢が整った頃にようやく敵が接近してくるので、再び一斉攻撃で倒してしまおう。

ゲストがいない場合は、なるべくSpeedが低い味方を囮に使うこと。戦闘不能後にクリスタルになるまでのカウント時間は、Speedの値が高いほど早く経過する。つまりSpeedが低いほど、クリスタルになるまで時間がかかる。その前に敵を全滅させるか生き返らせてやればいいわけだ

Jp獲得攻略

BATTLE

「FFT」において、経験値(Exp)稼ぎよりも高い重要度を占めると思われるのがJp稼ぎである。アビリティを覚えなければ行動することはできないが、覚えるためにはJpを消費する。ユニットを使いこなすには多くのアビリティを覚えさせなければならず、必然的にJpの消費量も増える。効率よくJpを稼ぐにはどうしたらよいか。本項ではそれについて触れることにする。

Expはいらない Jpの基本事項

Jpは戦闘中の行動によって獲得できる。獲得Jpは、行動する本人のジョブレベルによって決まる。ジョブレベルが高いほど多くのJpを獲得できる。この場合、攻撃や回復の対象となるユニットのジョブレベルは一切関係ない。

また、仲間に入るおこぼれJpは、そのユニットが就いているジョブと同一ジョブのトータルJpに加算されていく。仲間Aが見習い戦士で仲間Bが白魔道士の場合、Aの行動によってBの見習い戦士のJpも増えるということだ。このおこぼれJpの値は、行動するユニットのジョブレベルによって決まる。これも同様に、おこぼれをもらうユニットのジョブレベルには関係がない。行動ユニットのジョブレベルが高いほど多くのおこぼれを獲得できる。

取得JpUPのアビリティをセットした場合、獲得できるJpは1.5倍になる。この場合増えるのは本人の獲得Jpのみで、おこぼれが増えることはない。

ゲーム進行に合わせた Jpの稼ぎ方

●ゲーム序盤におけるJp稼ぎ

敵1体を残して、味方全員で囲んで攻撃を加える。残す敵はアイテム士。あらかじめ戦技などで攻撃力を下げ、戦力にならない状態にしておく。モンスターの場合はチョコボを選ぶ。どちらも瀕死になったら攻撃を中止すれば勝手にHPを回復するので、無限に攻撃できる。いずれの場合も敵が死なない程度にダメージを与えること。敵は味方が最低ふたりいれば囲むことができるので、敵を囲めなかった場合のことを考え、基本技をセットさせておく。囲んだ味方が敵を攻撃しているあいだ、ためるで物理攻撃力を上げ続ければ、Jpを獲得できる。無駄な待機時間を発生させないよう、必ず何らかの行動をとれる状態にしておくことだ。

●ゲーム中盤におけるJp稼ぎ

チャクラを覚えたユニットに拳術をセットさせる。特に物理攻撃力の高いユニットには必須。アイテムやMPを消費することなくHPとMPの両方を回復できる。ただし自分と対象ユニットの高さが同じでなければならない点に注意。敵を中心に十文字型に囲んで味方全員で裏回し拳を使い、敵のHPが減ってきたらチャクラで回復させる。これを続ければJpをガンガン稼げる。この場合も敵を弱体化させておくことが重要。トードを使えるなら敵をカエルにしてしまえば手っ取り早い。魔道士系のユニットにはいやしの杖を装備させ、敵または味方のHPを回復させる。

●ゲーム終盤におけるJp稼ぎ

敵を1体だけ残してカエルにするか弱体化しておく。ここまでは中盤と同じだが、味方の攻撃力がかなり高くなっているため、下手に敵を攻撃すると倒してしまい、戦闘が終了してしまう。敵は放っておき、味方同士でJpを稼ぐ方法をとりたい。味方同士で攻撃し合うのもいいが、味方のステータス値を上げる方法がお勧めだ。また味方が死なない程度に攻撃し、ポーションで地道に回復するという方法もある。お金が余る頃になったら、ポーションを山ほど買い込み、消費しまくるのもいいだろう

チャクラで稼ぐ



チャクラは、ただ使っただけではJpは獲得できない。自分、味方、敵のいずれかのHP、あるいはMPを回復してはじめてJpを獲得できるのである。また、回復対称が同じハイトにいないと使用できないので、平らな場所を見つけ、そこに移動してJpを稼ぐようにする。

Jp稼ぎに有効なアビリティ

MPを消費せず、チャージ時間もかからない行動の手段を111ページに挙げておいた。詳細はそちらを見てもらうとして、ここでは補足説明のみにとどめることにする。

基本的に、自分または味方のステータス値を上げる行動はいかなる場合においても有効。それ以外の方法は対象ユニットを選ぶ。また敵のステータス値を下げる方法には下限がある。味方のステータス値にも上限があるが、毎ターンにつき必ず上昇させたとしても、満タンになるまでにはかなりの時間を要する。よって味方のステータス値を上げる基本技、話術、詩などのアビリティをお勧めしたい。

敵のステータス値を下げる方法には限界があるが、限界がないのがお金である。よって敵のギルを奪い続ける方法もお勧め。お金も貯まるし一石二鳥だ。経験値を奪う方法もほぼ無限に行なえる。1回に奪える経験値はごく少量なため、敵がレベル1になるまで経験値を奪い続けるのはかなり困難。他のステータス値を下げる方法よりは実用的だ。

攻略の知識

BATTLE

これまで戦闘に関するさまざまな事柄を説明してきたわけだが、ここではそれぞれの項目に当てはまらなかった、いわゆる雑多な知識について述べることにする。アビリティの特性を活かした戦闘テクニックから、意外と知られていない事実まで、たいていの疑問はこのページを読めば解決するはずだ。もちろんこれがすべてではない。このゲームの奥の深さの片鱗を汲み取っていただければ幸いである。

戦闘一般においての基礎知識

●戦闘と経験値

戦闘時に行動することによって経験値が入手できることは戦闘分析編で説明した通りだが、その詳細について触れておく。基本的に、経験値は戦闘時に何らかの行動をとることによって獲得できるが、その値は行動する本人と、対象となるユニットのレベル差によって変化する。双方のレベルが同じ場合に獲得できる経験値は10。これが基本値となり、対象ユニットのレベルが1上がるごとに獲得経験値は1ずつ増えていく。逆に対象ユニットのレベルが1下がるごとに、獲得経験値は1減少する。

例:行動するのレベルが20の場合

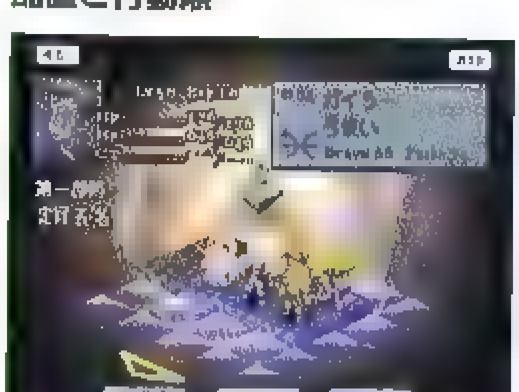
対象ユニットのレベルが20　・獲得経験値は10
対象ユニットのレベルが15　・獲得経験値は5
対象ユニットのレベルが30　・獲得経験値は20

となる。対象が複数の場合は、最もレベルが高いユニットのみを対象として計算する。複数の敵を一度に倒したからといって、獲得できる経験値が増えるわけではないのだ。なおJpと同様、行動が失敗したりガードされた場合は経験値も獲得できない。

●配置と行動順

最初のターンにおける味方の行動順はSpeed値が同じ場合、配置によって決まる。配置画面の前列に配置した仲間から先に行動を起こすことになる。横一線上に複数の味方が並んでいる場合は、配置画面の右から順に行動する。よって最初に行動させたい味方は、優先的に配置画面の右前方に置くことだ。ただしこれはあくまでも初期設定であり、最初のターンが終わらないうちに敵にスロウをかけられた場合などは、当然順番が変わってしまう。

配置と行動順



Speed値が同じユニットをこのように配置した場合、最初に行動するのはアグリアス。ついでラムザ、白魔道士、黒魔道士の順に行動する。

●「たたかう」で与えられるダメージ

「たたかう」で敵を攻撃した際、激しい音とともに敵が後退することがある。『FF』シリーズお馴染みの、いわゆるクリティカルヒットというやつである。これによって敵に与えられるダメージは通常ダメージの1.5倍。なお、敵が後退する現象をノックバックというが、この確率は「たたかう」よりも投石や体当たりによって攻撃した時のほうが高い。

●落下ダメージについて

敵の攻撃を受けてノックバックを喰らい、高い場所から落とされることがある。この時、攻撃によるダメージ以外に落下によるダメージを受けるが、この数値はJumpの値と落とされた場所の高さによって決まる。高低差がJumpの値を1越えるごとに、最大HPの8分の1ずつダメージを受ける。

例:最大HPが100でJumpが5のユニットが、高さ10の場所から高さ2の場所へ落ちた場合
高低差 10-2 8
Jump値との差:8-5-3
落下ダメージ値 100×1/8×3 37.5(小数点以下切り捨て)

となり、落下によって受けるダメージ値は37となる。当然高低差が大きくなれば、受けるダメージも大きくなる。逆にJumpの値よりも高低差のほうが小さい場合、落下によるダメージは受けない。

●攻撃と回避率

敵から物理攻撃を受けた場合に回避する確率は、本人の回避率と装備品、アビリティ(武器防具ガード)の有無によって決定される。さらにどの方向から敵の攻撃を受けるかによっても回避率は変わる。これらは単純に数値が上がれば回避率が上がるというわけではなく、回避率を上げる要素を多く持っていれば、それだけ回避のチャンスが増えるということだ。

- ●正面から攻撃を受けた場合・・・マント、盾、装備武器ガード(+装備武器)、本人の回避率の順で回避するか否かが決定される
- ●横から攻撃された場合・・・マント、盾、装備武器ガード(+装備武器)の順で決定される
- ●背後から攻撃された場合・・・マントのみ

つまり背後から攻撃された場合、マントを装備していない限り必ず攻撃を受けてしまうということ。ただしその場合も、白羽取りや見切るなどのリアクションアビリティによって回避可能な状態にすることができる。

ノックバックについて

ノックバックについては124ページでも説明しているので、そちらも併せて参照のこと。

回避可能なアビリティ

126ページを参照のこと。

BATTLE

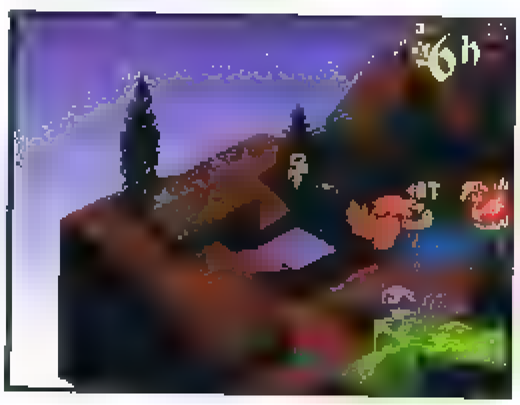
Braveを上げる(下げる)アビリティ

ガッツ	はげます、さけぶ
話術	ほめる(おどす)
魔法剣	(チキン)
陰陽術	(狐鶏鼠)

Faithを上げる(下げる)アビリティ

話術	説法(解法)

銃や弓による攻撃



射程2の位置にいる敵にダメージを与えたい場合、このようにその敵の後ろに照準を合わせる。命中確率や予想ダメージ値は表示されないが、攻撃することは可能だ。

●BraveとFaith

アビリティ表の欄でも説明したが、BraveとFaithの値は意図的に操作できる。戦闘中に上昇したBraveやFaithは、戦闘後に4分の1だけ残る。つまり戦闘中にBrabeが20減ると、戦闘後には戦闘前に比べてBraveが5下がっている計算になる。戦闘中にチキンを喰らってしまうと、戦闘後にBraveが一気に12も下がってしまう。なお、フェイスとイノセンは一時的にFaithを上げた状態や下げた状態にするだけのもの。元の値には影響しない。

さらに、アイテム発見移動で発見できるアイテムには、レアなものとそうでないものがあるが、ユニットのBraveが低いほど、レアなアイテムを発見することができる。

●銃や弓で近くにいる敵を攻撃する

原則として、射程外にいる敵は攻撃できないが、銃や自動弓に限っては、自分の近くにいる敵ならば攻撃できる。自分と敵を結ぶ線の延長線上に照準を合わせて撃てば、途中にいる敵にダメージを与えられるのだ。味方にアイテムを投げる際、自分と味方の間に敵がいればその敵にアイテムが当たってしまう。それと同じ理屈である。同様の手段で狙撃や戦技を使うこともできる。

●ステータス異常およびチャージと回避率

睡眠、混乱、ストップ、ドンアクの状態にある時、また魔法を詠唱している最中や詩い踊り中、チャージの最中は回避率が0になる。ステータス画面には表示されないが、敵の攻撃を必ず受けてしまうので注意したい。

●ステータス異常およびチャージとダメージ

睡眠、カエルの状態にある時、また魔法を詠唱している最中やチャージの最中は、敵からの物理攻撃によるダメージが大きくなる。30〜40パーセント上昇してしまうので、HPの低いユニットは注意したい。

●アンデッド・吸血状態の回復

アンデッドや吸血状態になってしまうと、魔法やアイテムでHPを回復することはできないが、唯一回復可能な手段としてチャクラがある。ちなみにオートポーションやリジェネーターをセットしたユニットがアンデッドになった場合、1ターンごとにHPが減っていってしまう。また、聖水で回復させてやる前に戦闘不能になってしまうと、あらゆる手段を講じても復活させることはできない。

●武器による攻撃について

「たたかう」で攻撃した場合、敵の回避率が高いと避けられてしまうことがあるが、唯一回避されない攻撃がある。銃による攻撃である。銃を装備して「たたかう」を選択すれば、地形などによって「00%」と表示されない限り、確実に敵にダメージを与えることができる。ただし敵が白羽取りをセットしている場合はこの限りではない。

●アビリティ継承について

敵を倒してクリスタルにし、そのアビリティを継承させる場合、同一のジョブにチェンジできることが大前提となる。シーフになれないユニットが敵シーフのアビリティを継承しようとしても無理。よって事前に敵がセットしているアビリティをチェックしておき、どの味方に継承させるかをあらかじめ決めておく必要がある。

また、終盤に突入したら仲間を除名しなければならない事態が発生するが、除名するくらいなら倒してしまい、他の仲間にアビリティを継承させる。どうせいなくなるのなら、せっかく育てたアビリティを無駄にすることはない。ただしその場合も、全部のアビリティを継承できるわけではない。どれが継承できるかはランダムで決まってしまうので、既に覚えているアビリティを継承することもあるがその場合は諦めること。

●マスターについて1----主人公

主人公のジョブ、見習い戦士をマスターにするためにはアルテマの魔法を覚えさせなければならない。これはJpと引き替えに覚えるのではなく、敵が使う魔法を受けることによってしか覚えられない。アルテマを使う敵はセリア&レディ、アルテマデーモンの3体。これらが使う魔法を主人公が直接受けることにより、覚えることができる。その際主人公のジョブが見習い戦士であることが前提条件。

アルテマを使う敵の出現場所

◆Chapter3:リオファネス城屋上
◆Chapter4:ランベリー城城門前
◆同:ランベリー城城内

●マスターについて2----召喚士

召喚士も主人公の見習い戦士同様、敵が使う魔法を受けることによってしか覚えられない魔法がある。この場合、ユニットは誰でも構わない。覚えさせたければ誰にでも覚えさせることができる。最後の召喚魔法ゾディアークを覚えられる場所は、ディープダンジョンの最奥部。ここで登場する召喚士が使う魔法を受ければ、覚えることができる。覚え方は主人公の場合と同じである。

ディープダンジョン

232ページを参照のこと。

BATTLE

アクションアビリティに関する知識

●基本技

体当たりと投石で敵に与えられるダメージ値は、物理攻撃力の数値と同じかその2倍。どちらになるかはランダムで変わる。また、ノックバックを起こす確率は20パーセントと、通常の攻撃よりも高い。敵が高い場所にいるマップでは、基本技をセットさせておくとよい。

●拳術1

連続拳で敵に与えられるダメージ値は、物理攻撃力の数値の1から10倍。これも数値はランダムで変わる。

●拳術2

チャクラでアンデッドのHPを回復できるのは前述の通りだが、リフレクの状態にあるユニットも回復させられる。また、蘇生でアンデッドを解除させることはできないが、リフレク状態のユニットならば復活させられる。

●壁の向こうの敵を攻撃する方法

状況別戦闘の項でも少し触れたが、壁の向こうにいる敵を攻撃できる手段は魔法全般、弓による攻撃の他、拳術の波動撃と地烈斬、聖剣技の聖光爆裂破、侍の菊一文字などがある。またハートを盗むも壁越しに有効である。

●盗む

ハートを盗むはモンスターにはすべからく有効であるが人間ユニットには性別が違う場合にしか効かない。また、盗む成功確率は通常の攻撃同様、正面からよりも横から、背後からのほうが高い。よって敵の回避率を下げるステータス異常攻撃とて併せ使えば、盗める確率は上がる。

●剣技

剣を装備していない場合には剣技が使えなくなることは周知の事実だが、最強装備で剣以外の武器を装備されてしまうことが往々にしてある。最強装備はそのユニットが装備できる武器のうち、最も武器パワーの高いものを自動的に装備してしまうので、剣技を使えるユニットの場合、菊一文字などの刀が装備されてしまうことがある。そのまま戦場に赴いたのでは、当然剣技は使えない。最強装備した後で、もう一度装備品を確認する習慣をつけること。

敵の剣技

味方と違い、敵は剣を装備していなくても剣技が使える。ダメージ量は少ないが、追加効果があるので注意したい。

●属性魔法

属性魔法は天候にその威力を左右される。豪雨の時にはサンダ　の魔法の威力が、吹雪の時にはブリザドの威力が増す。実に他の魔法の1.5倍もの威力となる。逆に威力が落ちるのが豪雨時のファイア。50パーセントダウンとなる。

●回復魔法

リジェネの魔法で毒を解除することができる。リジェネーターでもオーケ -だ。

●召喚魔法

ゴーレムが肩代わりしてくれるHPはおよそ300前後。この数値は攻撃を受けることによって減りこそすれ、増えることはない。回復魔法などによる回復も、重ね掛けによって倍加されることもない。一律300前後である。

●引き出す

侍の引き出すは、覚えても剣を持っていなければ使うことができないが、村正と塵地螺鈿飾剣はショップで購入することはできない。村正はChapter4でエルムドアが装備している。ただし盗むのは至難の業。また、ディープダンジョンの敵忍者が、ごくまれに投げてくる。塵地螺鈿飾剣はディープダンジョンの最奥部に埋まっている。
引き出すことによって刀が壊れることがあるが、この確率は完全なランダム。何回使えば壊れるという確率は特に設定されていない。

●算術

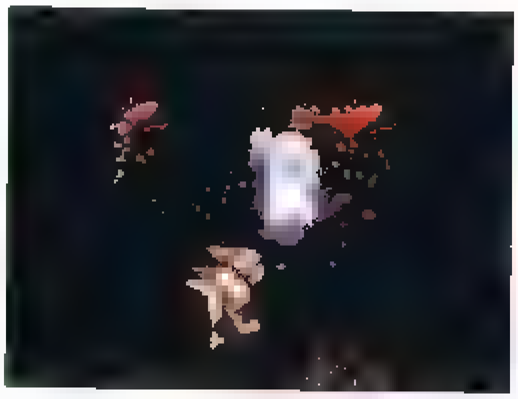
算術は敵味方の全員を巻き込む可能性があるため、味方に吸収作用のある装備品を装備させ、その属性と同一の魔法を使えば、味方にダメージを与えることなく敵を倒すことができる。また算術と魔法の違いは、チャージタイムとMPを消費しないことだけではない。算術はリフレクで反射されないので、リフレク状態にある味方も算術で回復することができる。

リアクションアビリティに関する知識

●リアクションアビリティの発動について

Braveの値が高いほど、リアクションアビリティの発動する確率は高くなる（装備武器ガ　ドと見切るを除く）。

白羽取り



オンラインヘルプでは「弓・自動弓以外の物理攻撃を回避する」と説明されているが、実はあらゆる物理攻撃が回避可能。Braveが90以上あればほぼ確実に物理攻撃を受けなくなる。終盤で物理攻撃力が高い敵と戦う際には必須のアビリティと言える。

●攻撃回避系のリアクションアビリティの違い

装備武器ガード 武器に設定されている回避率を上げる。よって正面からの攻撃にしか適用されない。

見切る 敵の攻撃の成功確率を下げる。

ハメドる 敵が攻撃しようとした際に逆に攻撃できるという便利なアビリティだが、同じような武器でなければ効果がないという欠点がある。自分が弓を装備している場合、相手も弓か銃を装備していないと発動しない。成功確率はBraveの値によって変わる。

白羽取り あらゆる物理攻撃を回避する。弓や銃の攻撃にも効果がある。しかも正面からでも横からでも、確率はさほど変わらない。これもBraveの値で成功確率が変化する。

矢かわし 弓による攻撃のみをかわす。やはりBraveの値によって成功確率は変化する。

●精神統一

精神統一は、相手ユニットがリアクションアビリティをセットしていない場合にのみ100パーセント攻撃が有効となる。相手のBraveの値およびセットしているリアクションアビリティによっては負けることがある。

また、精神統一によって確率が100パーセントになるのは通常の物理攻撃の命中確率のみ。戦技や盗むなどの成功確率は上がらない。命中率が低い竜騎士や、確実にダメージを与えておきたいボス戦で効果を発揮する。

●魔法返し

敵が使った魔法やを覚えていなくても、これをセットしていれば同じ魔法でお返しができる。

●MPすり替え

たとえMPが1しかなくても、これをセットしていれば敵からのダメージはすべてMPに回される。HPは一切減らない。魔法を使わないジョブにセットしておき、さらにチャクラをセットすれば、Braveの値が高いユニットならばダメージをほとんど受けなくなる。

●潜伏

待機以外の行動によって潜伏は解除されてしまうが、味方が回復魔法のターゲットにすることによっても解けてしまう。あまり実践的なアビリティとは言えない。

サポートアビリティに関する知識

●防御
相手の攻撃の命中確率を半分にする。

●攻撃力UP・防御力UP
攻撃力UP、魔法攻撃力UPのアビリティをセットすることにより、敵に与えられるダメージが約1.3倍になる。魔法攻撃力をセットすれば、回復魔法の数値も上がる。また、防御力UP、魔法防御力UPにより、受けるダメージは30から40パーセントダウンする。この場合、魔法防御力UPをセットしていても、回復魔法の数値は変わらない。

●装備変更
天使の指輪にはリレイズの効果があるが、装備変更で装備し直してもリレイズの効果は得られない。ちなみに効果は1回の戦闘につき1度だけ。

●両手持ちと攻撃力UP
両手持ちは敵に与えるダメージが2倍になり、攻撃力UPは1.3倍になる。通常の攻撃の場合ならば両手持ちの方が使えるが、剣技の場合は剣を両手で持っても威力が変わらないのに比べ、攻撃力UPをセットした場合は威力が増す。

●二刀流
パワーブレイクなど、敵のステータス値を減らす戦技を二刀流と併用すると、2回使用できるので便利。ステータス異常の付加効果がある武器で攻撃する際にも、チャンスが2回に増えるので確率が上がる。ただし剣技は二刀流には対応していない。剣を2本装備していても、剣技は1回しか発動しない。ちなみに攻撃前に見られるダメージ数値は片手分のダメージなので、調教などをする予定のときは注意。

ムーブアビリティに関する知識

●トラップを回避する
トラップの上にはアイテムが隠してある。普通にその上に乗るとトラップが作動するが、アイテム発見移動をセットしていれば、上に乗っても作動しない。ただし、一度アイテムを拾ってしまった後は作動するので注意すること。

トラップ

ランダムバトルのゼクラス砂漠とフォボハム平原、ドルボダル湿原とベルベニア活火山、それとディープダンジョンに存在する。特にディープダンジョンにはデジェネレーターがあるので、味方ひとりのレベルだけが上がってしまった場合は、これを利用してレベル調整ができる。

BATTLE

●テレポの成功確率

ユニットの移動範囲内であれば成功率は100パーセント。1パネル離れるごとに10パーセントずつ成功確率が下がる。

●ムーブアビリティの違い

浮遊移動(時魔道士)　常に1h浮いている。水面や沼などの上も1h浮いた状態で停止できる。毒沼の上で停止しても、毒によるダメージを喰らわない。溶岩上でも停止できる。

水上移動(忍者)　水上に停止できるが、毒などのダメージは喰らってしまう。

水面移動(侍)　水深2の場所が1になり行動可能となる。

飛行移動(吟遊詩人、踊り子)　敵や障害物を飛び越えて移動できるが、着地は通常と同じ。水深2の場所に着地すると行動できない。

溶岩上移動(風水士)　溶岩上のみ移動、停止可能。水上ではまったく役に立たない。

飛行移動を除く4つの移動手段のうち、浮遊移動は他の移動手段をすべて網羅している。よってわざわざ水上移動や溶岩上移動を覚えるくらいなら、浮遊移動をひとつ覚えてしまえば後の3つは不要だ。

実戦で役立つ戦闘テクニック

●CTを利用した攻撃、防御法

敵からジャンプ攻撃を受けた場合、CTが50以下ならまず逃げられないが、他の味方がクイックをかけてやると、CTが満タンになるため、ジャンプされる前に移動して逃げることができる。また、死の宣告を受けてしまった場合も同様に、味方にスロウをかけてやれば、CTの進み方が遅くなるので、3カウント前に敵を全滅させればいい。

●お金を稼ぐ方法

ギルガメの心をセットして、味方同士で攻撃し合う。

●味方の混乱、眠り、チャームを回復する方法

混乱、眠り、チャームになってしまったユニットは、攻撃を加えることによって、元に戻すことができる。ただ終盤近くになり、直接攻撃では与えるダメージが大きすぎる場合は、魔法剣のショックを使う。ショックを使うユニットのHPが満タンであれば、ダメージを与えずに元に戻すことができるからだ。

●属性魔法を利用してHP回復

属性魔法と同じ属性の武器防具を装備していれば、属性魔法でHPを回復させられる。魔法以外にも、地烈斬などの属性を持つ攻撃方法を使っても、同じ効果が期待できる。

●リフレクの上手な利用法

リフレクには高さの概念がない。水平方向のみで計算されるので、障害物がある場合や敵が高いところにいる場合などに利用する。また、語尾にジャがつく魔法はリフレクで反射されないので、攻撃魔法も回復魔法も有効である。

●魔法鉄砲玉

魔法のユニット指定を利用して敵に突っ込んでいく、いわゆる鉄砲玉作戦の例をいくつか列挙してみよう。

①語尾にジャがつく魔法は自分にはかからない。よって自分にユニット指定でジャ魔法をかけ、敵の陣地に突進。

②鉄巨人は常にイノセン状態なので、ユニット指定で魔法をかけてもダメージを受けない。よってこれも鉄砲玉として利用することができる。魔法剣などでイノセン状態にした味方も、同じように利用できる。

③召喚魔法で敵にしか効かない攻撃魔法も、味方にユニット指定できる。よってこれも同じように、味方にかけて突っ込ませれば鉄砲玉になる。

属性を吸収する装備品

炎属性	フレイムシールド
冷属性	アイスシールド
雷属性	なし
聖属性	エクスカリバー カメレオンローブ
地属性	大地の衣

その他
知っておきたい知識

●密猟について

密猟によって手に入れられるアイテムは、モンスターごとに決まっている。それぞれ一般的なアイテムとレアアイテムに変化するが、レアアイテムになる確率は8分の1。

また、密猟は敵を瀕死にした段階で成功となる。HPが最大値の25パーセント以下になれば瀕死となるので、密猟によって通常の攻撃よりも簡単に敵を倒すことができる。

●固定ユニットの能力

ドラグーンは調教の能力を最初から持っている。よって調教のアビリティを覚えなくても、敵を瀕死にすれば仲間にすることができる。またビブロスは密猟を持っている。

ソルジャーのリミットは、ベルベニア活火山の頂上に埋まっているマテリアブレイドを装備しないと、技を覚えても使うことはできない。

第4部

シナリオ／解明編


イフリート
モーグリ
シヴァ

解明編の見方

シナリオ解明編では、物語の進行にそって変化する情報をまとめ上げた。プレイ中の各段階において、必要となるデータを各Chapterごとに整理し、まとめた構成である。獅子戦争時代という複雑な社会背景を持つシナリオを理解するうえで、重要な人物相関図、状況把握のためのフローチャート、シナリオ進行に応じて変化するショップ陳列品など、実際のプレイにそくした情報提供は多くのプレイヤーにとって有益なものであろう。

ワールドマップ 位置関係とルート検索

すべてのマップの所在地をワールドマップ上に表示した。これにより、それぞれの位置関係を把握し、目的地までの最短ルートを検索することができる。

キャラクター紹介 人物相関図とキャラクターデータ

物語の背景となる人物相関図では、登場するほぼすべてのキャラクターのつながりを表した。これは、Chapter1の最初の状態、つまり獅子戦争勃発１年前のイヴァリース国内の人物同士の関係図となっている。ゲームスタート時にわかりづらい時代背景を理解するために役立つだろう。

各キャラクター紹介は、シナリオ上初登場の段階の設定を記した。よって、シナリオを進めていくうえで、状況が変化し、ここに書かれた内容とは変化していく。

各Chapter攻略 プレイの進行に応じた状況変化

●解説

進行ルートマップ
スタート時の人物相関図
シナリオフローチャート

各Chapterで、シナリオがどのように進行していくのか、その大まかな流れを知りたいときには、ここを読んでほしい。ここにある人物相関図は、Chapterスタート時の状況を踏まえたうえで、進行していくシナリオ上の変化を付け加えてある。つまり、そのChapterで展開するシナリオを図式化したものとなっている。シナリオフローチャートは、戦闘やイベントなどが、実際のプレイ順に並んでる。チャート下



のテキストは状況をまとめたもので、右のテキストは重要なイベントなどについて概要を記載したものとなっている。

●攻略

> **各Chapter攻略**
> **ショップデータ**
> **各マップ攻略**

Chapter攻略では、そのChapter全体を通し、シナリオ進行上チェックしながらプレイすべき点を解説した。

ショップデータでは、各Chapterごとに変化するショップの陳列品データを記載。

各マップ攻略には、そのマップや前後に発生するイベントから抜粋したセリフをもとに、シナリオの流れをまとめたテキストを記載し、そのマップクリアのための戦略的な攻略を行った。

●マップ攻略ページにある表の各項目の意味

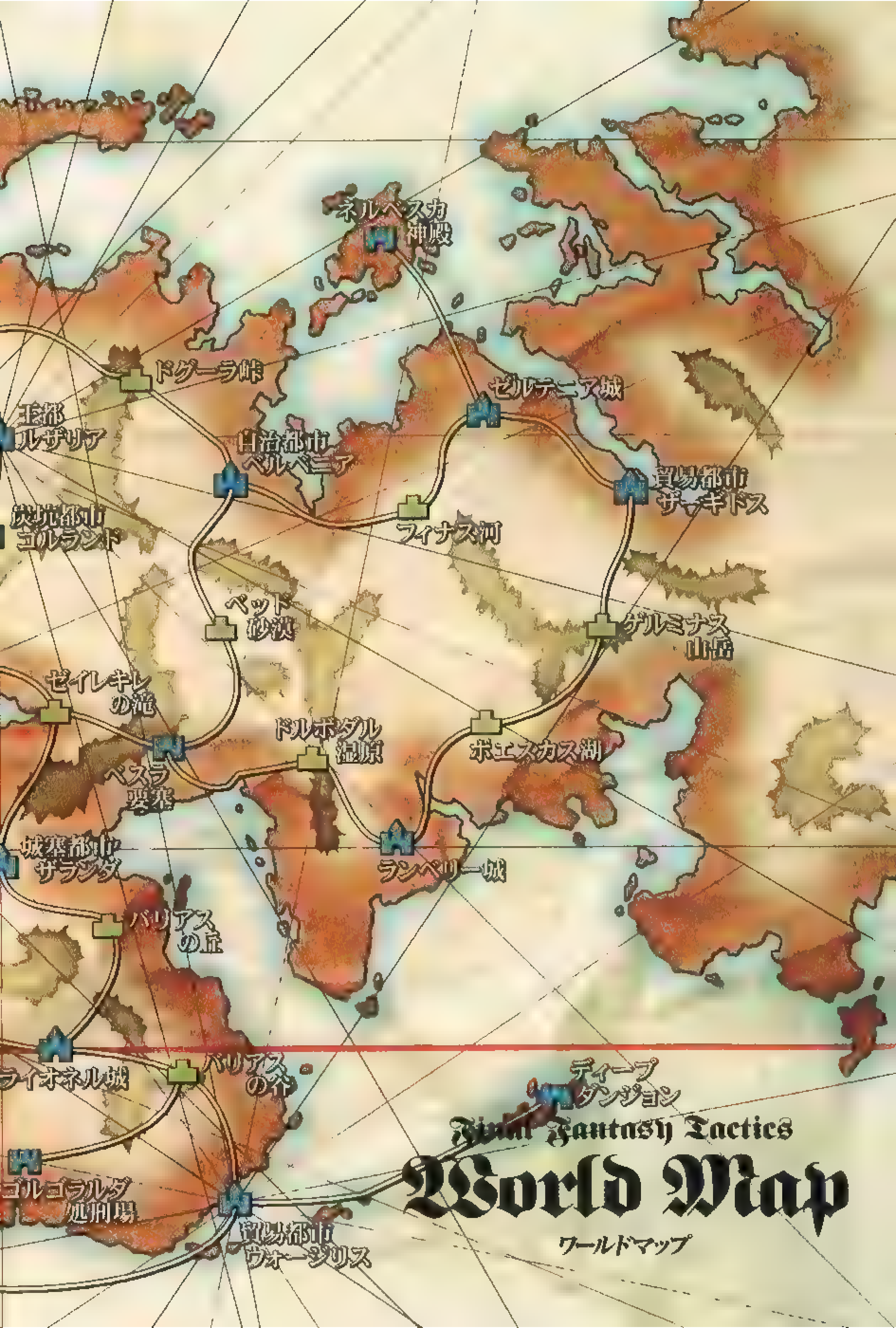
No.:	配置図にあるユニットナンバー
ジョブ:	ユニットのジョブ
性:	ユニットの性別
右腕部:	右腕に装備したアイテム（武器や盾）
左腕部:	左腕に装備したアイテム（武器や盾）
頭部:	頭部に装備したアイテム（兜や帽子）
胸部:	体に装備したアイテム（服や鎧）
アクセサリ:	アクセサリとして装備したアイテム
アビリティ:	セットしてあるアクションアビリティ
STEP1アビリティ:	セットしておきたいアビリティ
STEP1アビリティ:	あると便利なアビリティ
アイテム通常:	埋もれた財宝の通常バージョン
アイテムレア:	埋もれた財宝のレアバージョン

※装備アイテムとセットしているアビリティは、いずれもランダムで決定されるので、必ずしも一定ではない。常に敵ユニットの装備、アビリティを確認するようにしたい。

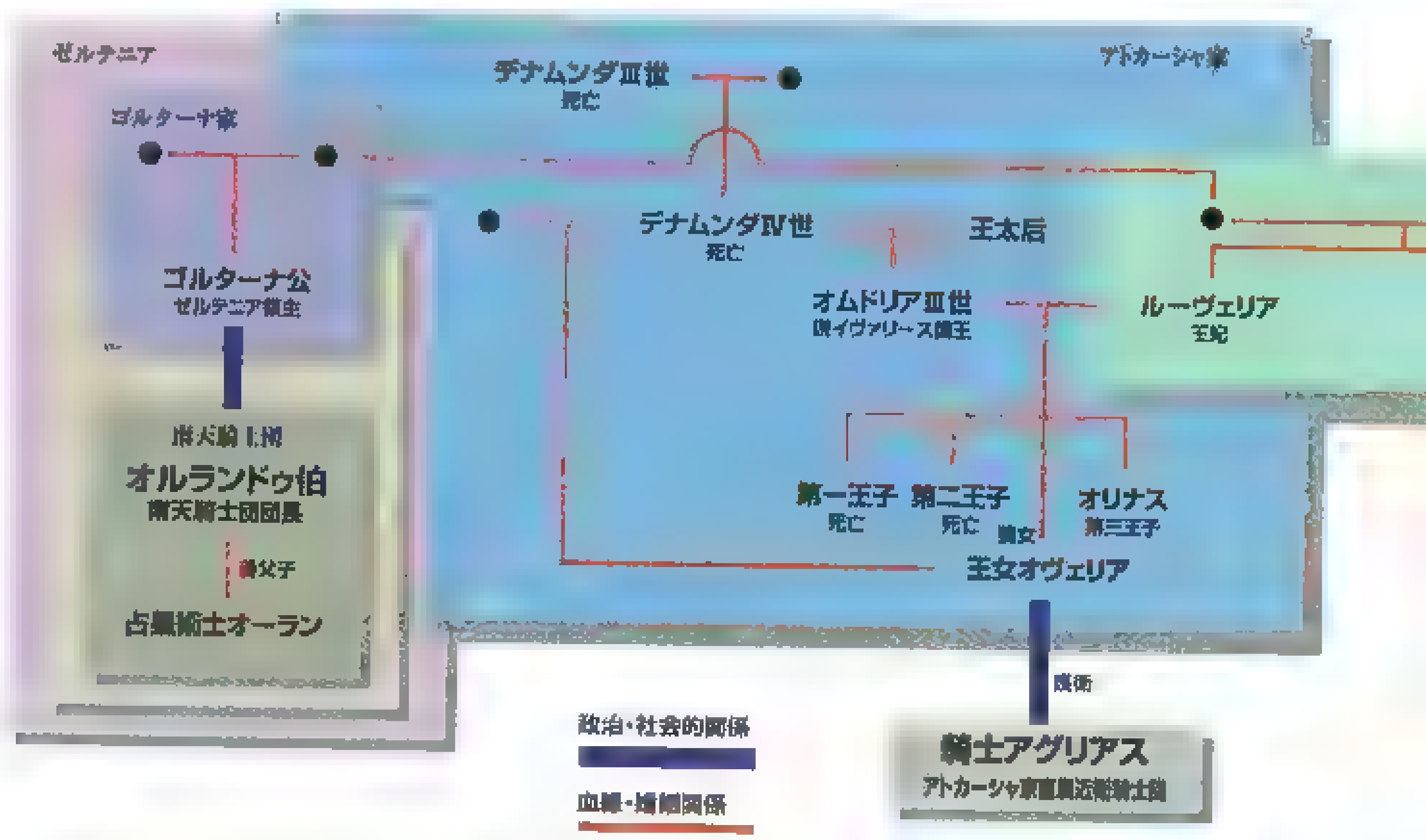
●ランダム&ディープ攻略

ランダム&ディープ攻略では、シナリオには直接関係しないランダムバトルやディープダンジョンの攻略を行っている。ここには、ランダムバトル専用マップや登場するユニットデータ、ディープダンジョンのマップ攻略を行い、特殊なランダムバトルであるスペシャルバトルについてまでユニットデータを中心に解説した。


ユーグオの森
城塞都市
リオファネス城
フォボハム平原
ベルベニア活火山
イグーロス城
ジークデン砦
レナリア台地
ゼクラス砂漠
マンダリア平原
スウィージの森
魔法都市ガリランド
貿易都市ドーター
盗賊の砦
聖地ミュロンド
ツィゴリス湿原
機工都市ゴーグ


ネルベスカ
神殿
ドグーラ峠
王都
ルザリア
ゼルテニア城
自治都市
ベルベニア
貿易都市
ザーギドス
炭坑都市
ゴルランド
フィナス河
ベッド
砂漠
ゲルミナス
山岳
ゼイレキレ
の滝
ドルボダル
湿原
ボエスカス湖
ベスラ
要塞
城塞都市
ザランダ
ランベリー城
バリアス
の丘
ライオネル城
バリアス
の谷
ディープ
ダンジョン
Final Fantasy Tactics
World Map
ワールドマップ
ゴルゴラルダ
処刑場
貿易都市
ウォージリス

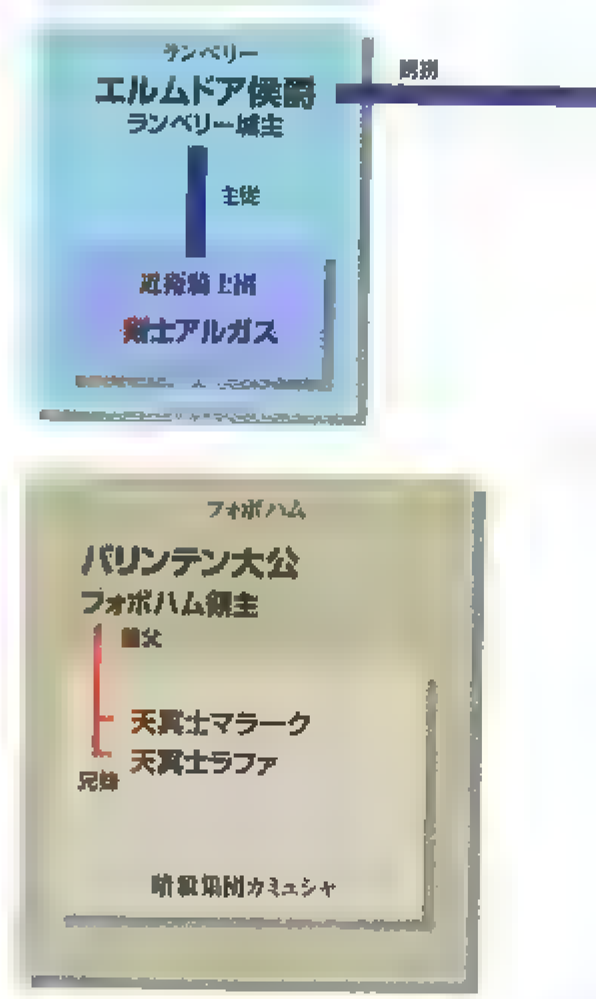
Correlation 人物相関図



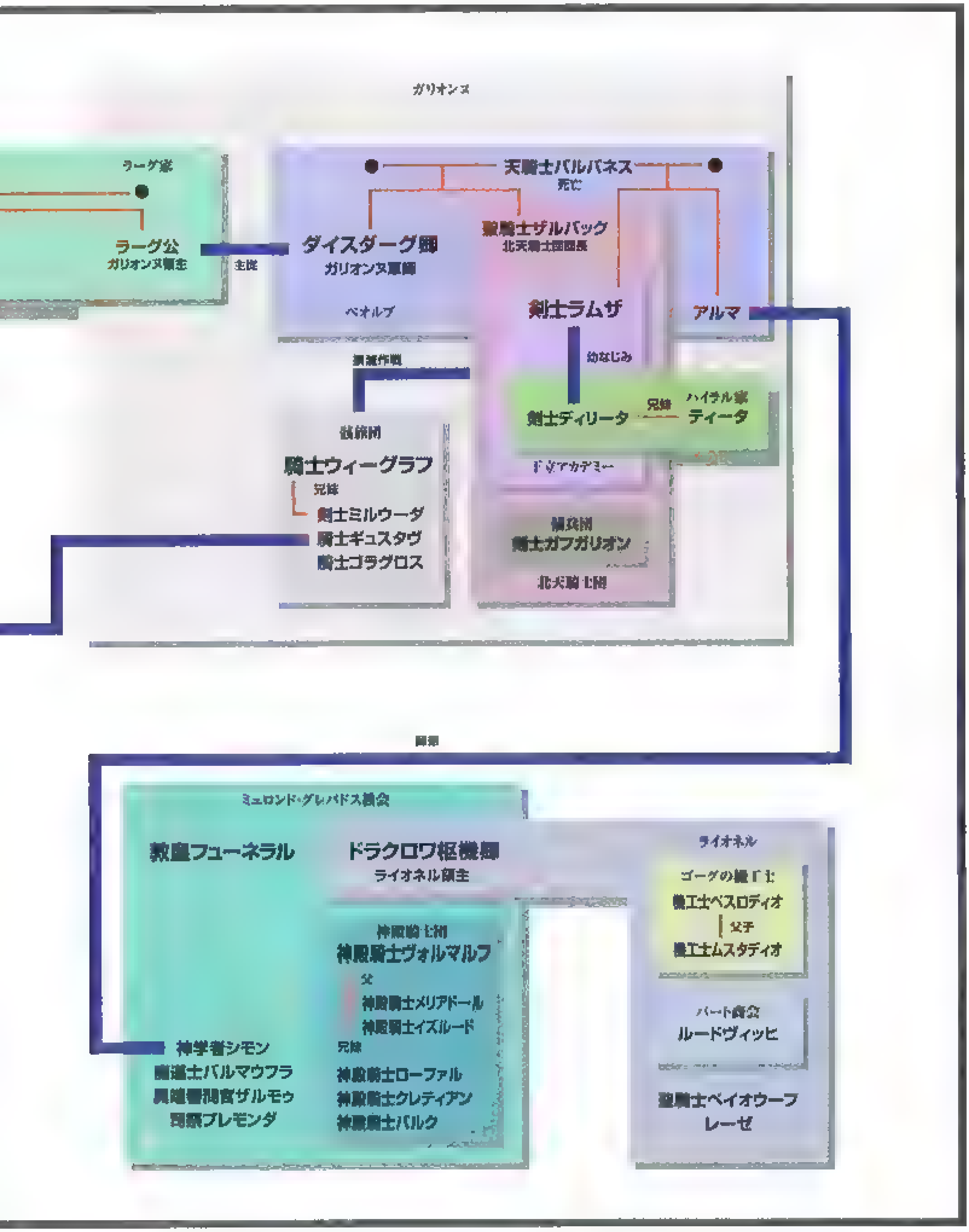
獅子戦争勃発の予兆に満ちたイヴァリース国の構造を把握するために…

人と人との関係性が、後世に"歴史"とその名を変える。時の流れが人々を動かすのではなく、人々の動きこそが時を流すのである。我々は、獅子戦争の影に隠されたもうひとつの歴史を知るために、当時の人々のつながりを理解する必要がある。

この時期は、人間同士の愚かな戦争を中心に語られることが多い。しかし、我々はもうひとつの観点から当時を眺めなければならない。そのため、獅子戦争では大きな役割を担わなかった人物が、この相関図では大きく扱われることになる。時代を眺めるうえで人々の関係が不透明になったとき、この基本的な相関関係を思い出してほしい。ここから、時代は動き出す。

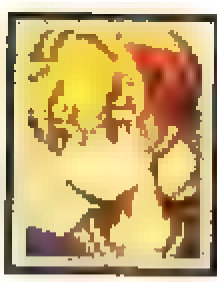


獅子戦争勃発一年前における
イヴァリース国内の人物相関図。



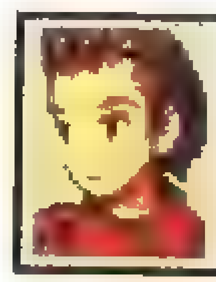
キャラクター紹介
Character

獅子戦争勃発の一年前から、時代が物語られる。戦乱前夜のイヴァリース国には、様々な過去を持った人物がひしめき合い、自分自身の"真実"と"正義"に従って様々な未来へ向かった。ここでは、封印された歴史に関わる人物らを紹介する。何人かの例外を除き、基本的に前ページの相関図とほぼ同時期の情報に基づいたものである。物語を読み解く前に、あらかじめ知っておきたい。



ラムザ・ベオルブ
磨羯10日生／19歳

王立ガリランド士官アカデミーに通う騎士見習い。畏国の四大騎士団のひとつ北天騎士団の将軍を代々輩出してきた、武門の棟梁として名高いベオルブ家の末弟。出来の良い兄弟たちと腹違いだが、亡き父バルバネスによく似ていると言われる。



ディリータ・ハイラル
人馬3日生／19歳

王立ガリランド士官アカデミーの騎士見習い。ベオルブ家の領地に暮らす農家の息子だが、両親が黒死病で死亡した後、妹のティータとともにベオルブ家に引き取られ、貴族の子弟しか入学できないアカデミーに通っている。ラムザの信頼すべき友。



ザルバック・ベオルブ
巨蟹9日生／29歳

北天騎士団団長にして"聖騎士"の称号を持つ騎士。ラムザの次兄。五十年戦争では幾多の戦いで勝利を収めた、常勝無敗の武人。"イヴァリースの守護神はガリオンヌにあり。ベオルブの名の下にこそ勝利がある"と絶賛された。実直な軍人。



ダイスダーグ・ベオルブ
天蠍1日生／38歳

ガリオンヌの領主ラーグ公に仕える軍師。ラムザの長兄。前北天騎士団団長。亡き父の遺言に従い、ザルバッグにその地位を譲った。ラーグ公の幼なじみにして、公の信頼を最も受ける重臣。魔道にも精通した魔法剣士でもある、知謀の軍師。



アルマ・ベオルブ
獅子2日生／16歳

ベオルブ四兄妹の末っ子。イグーロス貴族学院に通う。長兄、次兄とは腹違いのラムザの妹。生まれてからほとんどの期間を修道院で過ごしており、ベオルブ家に戻ってきたのは最近のこと。修道院ではオヴェリアと交友関係にあった。明朗活発な女子。



ティータ・ハイラル
宝瓶27日生／15歳

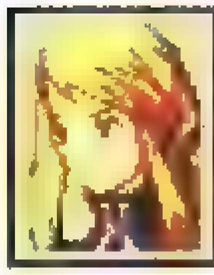
ディリータの実妹。両親を亡くした後、兄ディリータとともにベオルブ家に引き取られた。士官アカデミーに通う兄のことを密かに心配しているが、そんなそぶりを見せることはない。ラムザの妹アルマと仲がよい。心優しき悲劇の女子。



オヴェリア・アトカーシャ

金牛22日生／19歳

亡き国王オムドリアⅢ世が二番目の王子を亡くしたときに、養女として王家に迎えられた。前王デナムンダⅣ世の実子で、オムドリアⅢ世とは腹違いの兄妹でもある。新たに王子オリナスが誕生したため、修道院での生活を余儀なくされる。不遇なる王女。



アグリアス・オークス

巨蟹1日生／21歳

アトカーシャ王家直属の近衛騎士団所属の騎士。ラーグ公とゴルターナ公の間の緊張が高まるにつれて王女の身も危険になってきたため、元老院が護衛として修道院に派遣した。辺境の地で暮らさねばならないオヴェリアに同情している。忠義の女騎士。



ガフ・ガフガリオン

処女4日生／53歳

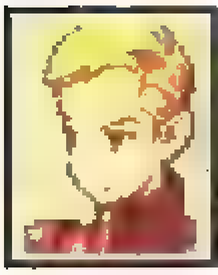
オヴェリア王女を成都イグーロスへ護送するために北天騎士団に雇われた傭兵。五十年戦争では、東天騎士団の分隊長として活躍するも、終戦後、騎士団から追放される。金のためには仕事の内容に関わらず確実に遂行する、冷徹なプロフェッショナル。



ムスタディオ・ブナンザ

天秤23日生／18歳

"失われた文明"の眠る機工都市ゴーグの鉱山で働く若者。機械仕掛けの兵器造りで名高い機工師ベスロディオの息子。火薬を銃身に詰め金属の弾丸を放つ機械仕掛けの兵器『銃』を使う。ゴーグの地下で聖石を見つけたことから、バート商会に狙われる。



アルガス・サダルファス

処女7日生／16歳

ランベリーのルオフォンデス出身。ランベリー領主エルムドア侯爵配下の近衛騎士団に所属する騎士見習い。サダルファス家は、五十年戦争で没落した貴族。アルガスは家名再興のため騎士として名を成そうとしている。高慢にして熱血の剣士。



メスドラーマ・エルムドア

双児1日生／38歳

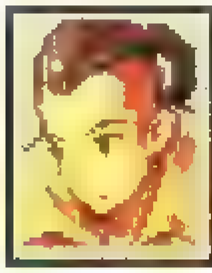
ランベリー領主。敬虔なグレバドス教信者であり、異端審問官の資格を持つ。五十年戦争の後半、畏国に進入する鴎国軍を相手に戦った勇者。白銀の鎧と銀髪から、味方からは"銀の貴公子"と慕われ、敵兵からは"銀髪鬼"と恐れられた、勇猛果敢な軍人。



シドルファス・オルランドゥ

天蠍18日生／59歳

先の五十年戦争ではバルバネスやザルバッグらとともに敵に恐れられた無敗の将軍。ゴルターナ公とは二十年来の仲であり、南天騎士団の団長を務める。後継者争いを理由に戦争する公に対して批判的である。公明正大なる将軍、通り名は"雷神シド"。



オーラン・デュライ

巨蟹14日生／28歳

南天騎士団所属の魔道士。五十年戦争末期に実父が戦死、亡き父の戦友オルランドゥ伯の義理の息子となる。情報収集能力および分析力、そこから考案される戦略は老練な軍師顔負けの高いレベルである。シドの片腕として活躍する、明敏なる占星術士。





ウィーグラフ・フォルズ

処女1日生／31歳

元骸騎士団団長にして反貴族組織"骸旅団"の現リーダー。骸騎士団は五十年戦争末期に、平民から義勇兵を募り結成された騎士団。その実力は、正規の騎士団に匹敵するほどであったが、なんの報償も与えられずに解散させられた。部下に恵まれない団長。



ミルウーダ・フォルズ

処女?日生／?歳

骸旅団所属の剣士。団長ウィーグラフの実妹。五十年戦争では窮地に陥った王国を救済しようと立ち上がり、兄を支える補佐のひとりとして敏腕をふるったが、戦後処理の差別的待遇に接し、王国に対して反旗をひるがえした。



ギュスタヴ・マルゲリフ

天秤19日生／35歳

骸旅団のサブリーダー。骸騎士団に入団する前は北天騎士団に所属する騎士のひとりだったが、敵兵の惨殺や占領した村などでの強奪や強姦など、その非道な戦い方が騎士団内部で問題視され、骸騎士団へ転籍させられた過去を持つ。劣悪なる騎士。



アルフォンス・ドラクロワ

天蠍23日生／53歳

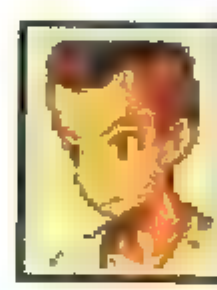
グレバドス教会内において教皇に次ぐ権力を有する枢機卿にしてライオネルの領主。五十年戦争で妻子を鴎国の異教徒に殺害されて以来、異端審問官となる。現在は領主として慕われているが、かつては名を馳せた騎士でもあり、心身ともに頑健な枢機卿。



ラファ・ガルテナーハ

双魚11日生／16歳

バリンテン大公が密かに育てている暗殺集団"カミュジャ"の一員。五十年戦争で両親を失った戦争孤児だが、バリンテン大公に拾われ魔道士として育てられた。マラークの実妹。ガルテナーハ一族に伝わる一子相伝の天道術を用いる。復讐の暗殺者。



マラーク・ガルテナーハ

双児20日生／20歳

バリンテン大公が密かに育てている暗殺集団"カミュジャ"の一員。バリンテン大公に拾われ魔道士として育てられた。ラファの実兄。ガルテナーハ一族に伝わる一子相伝の天冥術を用いる。真相を知りつつも恩ある大公を信じ続けようとする。純朴なる暗殺者。



ザルモウ・ルスナーダ

人馬15日生／54歳

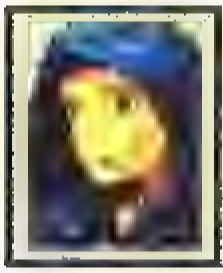
"異端者狩り"を専門に行う、グレバドス教会の異端審問官。教会の内外を問わず絶大な権限を持っており、その行動に対しては、神殿騎士団であっても不服を唱えられない。"異端者"宣告を受けた者は、事実上抹殺されることを意味する。恐怖の僧侶。



ヴォルマルフ・ティンジェル

獅子1日生／48歳

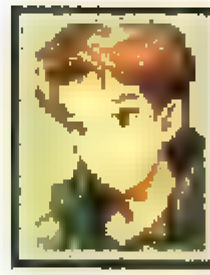
ミュロンド・グレバドス教会に所属する神殿騎士団団長。教皇フューネラルが再現しようとした新生ゾディアックブレイブのリーダー。ディリータとともにオヴェリア誘拐に関与しているらしいが、彼自身の目的は謎である。不吉なる神殿騎士。



ローファル・ウォドリング

磨羯1日生／39歳

ミュロンド・グレバドス教会に所属する神殿騎士。獅子戦争末期、神殿騎士団団長ヴォルマルフの命に従い、ダイスダーグ卿を味方に付けるためにイグーロスへ赴いた。団長ヴォルマルフが密かに進める計略を知らされている数少ないひとり。



イズルード・ティンジェル

双児8日生／18歳

ミュロンド・グレバドス教会に所属する神殿騎士。神殿騎士ヴォルマルフの実子。聖石『パイシーズ』を持つ新生ゾディアックブレイブのひとり。父の言うことを盲目的に信じているが、聖石に隠された本当の秘密は知らされていない。



バルク・フェンゾル

人馬?日生／?歳

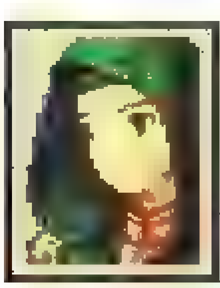
ミュロンド・グレバドス教会所属の神殿騎士。機工都市ゴーグで機工士として生活していたため、剣技よりも「銃」による攻撃を得意としている。機工士時代に反貴族運動を展開していたため、騎士団の持つブラックリストに名が記されている。



クレティアン・ドロワ

双児17日生／28歳

ミュロンド・グレバドス教会に所属する神殿騎士。もともと敬虔なグレバドス教信者であり、ガリランド士官アカデミーを首席で卒業した後、迷わず神殿騎士団に入った。明晰なる頭脳の持ち主で、魔法に精通している高位魔道士。



メリアドール・ティンジェル

磨羯2日生／21歳

ミュロンド・グレバドス教会に所属する神殿騎士。神殿騎士団団長ヴォルマルフの実子にして神殿騎士イズルードの姉。リオファネス城で非業の死を遂げたイズルードの仇を討つために、ラムザを執拗に追いかけている。



ベイオウーフ・カドモス

天秤12日生／33歳

モンスター専門のハンター。ラムザとは、王都ルザリアの酒場で出会った。幻の竜、ホーリードラゴンを探しているらしいが、過去は一切不明。その物腰と実力から、過去どこかの騎士団に属していたらしいことだけはわかる。孤独なる狩人。



レーゼ・デューラー

双魚8日生／26歳

炭鉱都市ゴルランドの炭坑で遭遇した世にも珍しいホーリードラゴン。腕利きのハンターでも太刀打ちできないと噂されていた。同行したベイオウーフはこのホーリードラゴンを追っていたようで、過去に何らかの関係があったらしい。謎めいたドラゴン。



クラウド・ストライフ

宝瓶?日生／?歳

機工士ベスロディオがゴーグ地下で発見した旧時代の『転送機』によって異次元から召喚された若者。記憶を失い、突発的な頭痛に苦しみ、「…フィロス」などと意味不明の言葉をつぶやくが、その原因は不明。『ソルジャー』というジョブに就いている。



Final Fantasy Tactics

Prologue プロローグ



五十年戦争と英雄王ディリータについて

語られることの多い「獅子戦争」時代

だが、伝えられた歴史のみが真実ではない

我々は、ひとりの若者の行動を見つめることで

これまで語られなかった真実を知る

人の歴史を操る人ならぬ者の歴史を

Zodiac Brave Story

共に、そこで語られる物語を読み解こう

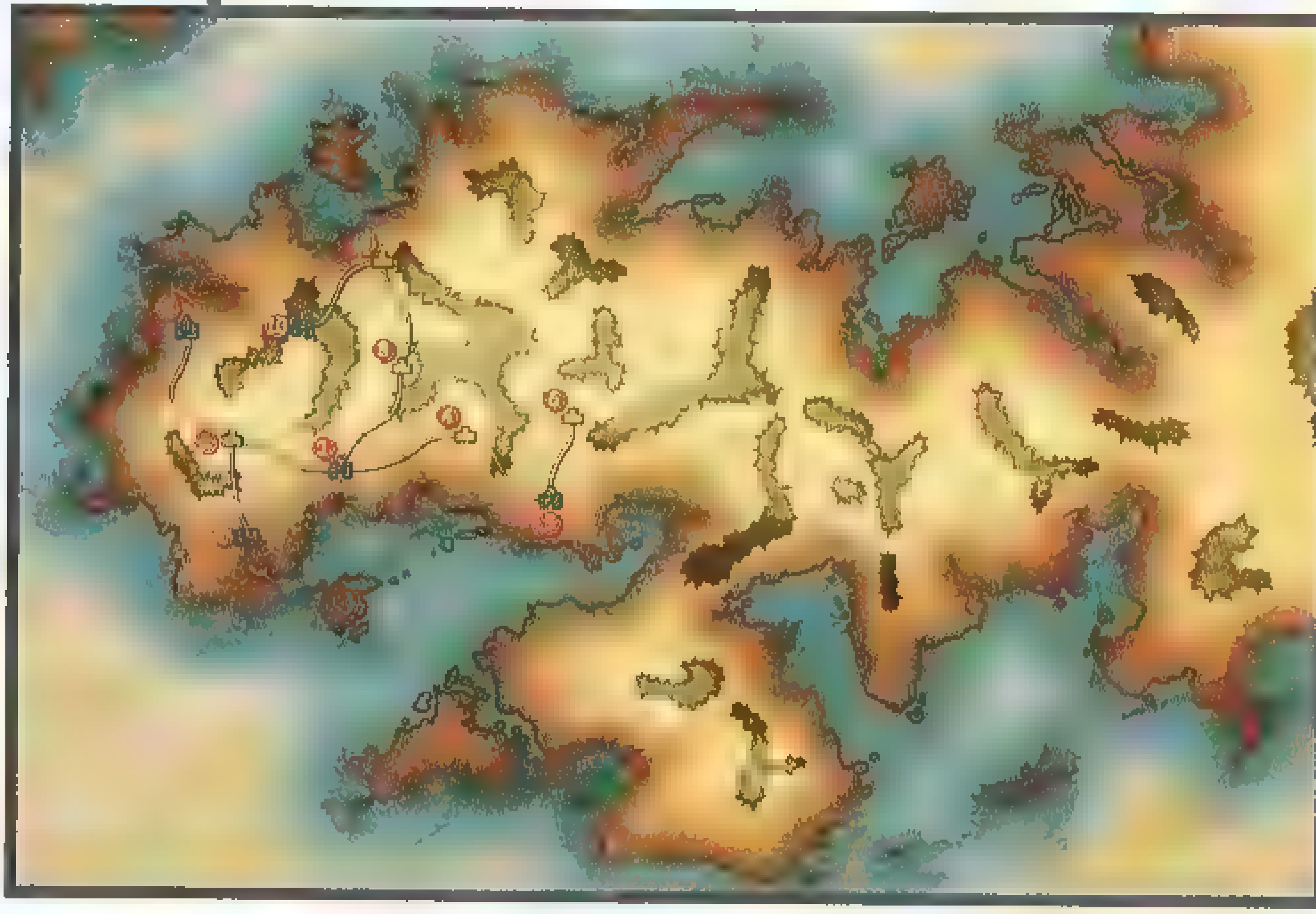
今こそ、真実を体験するとき



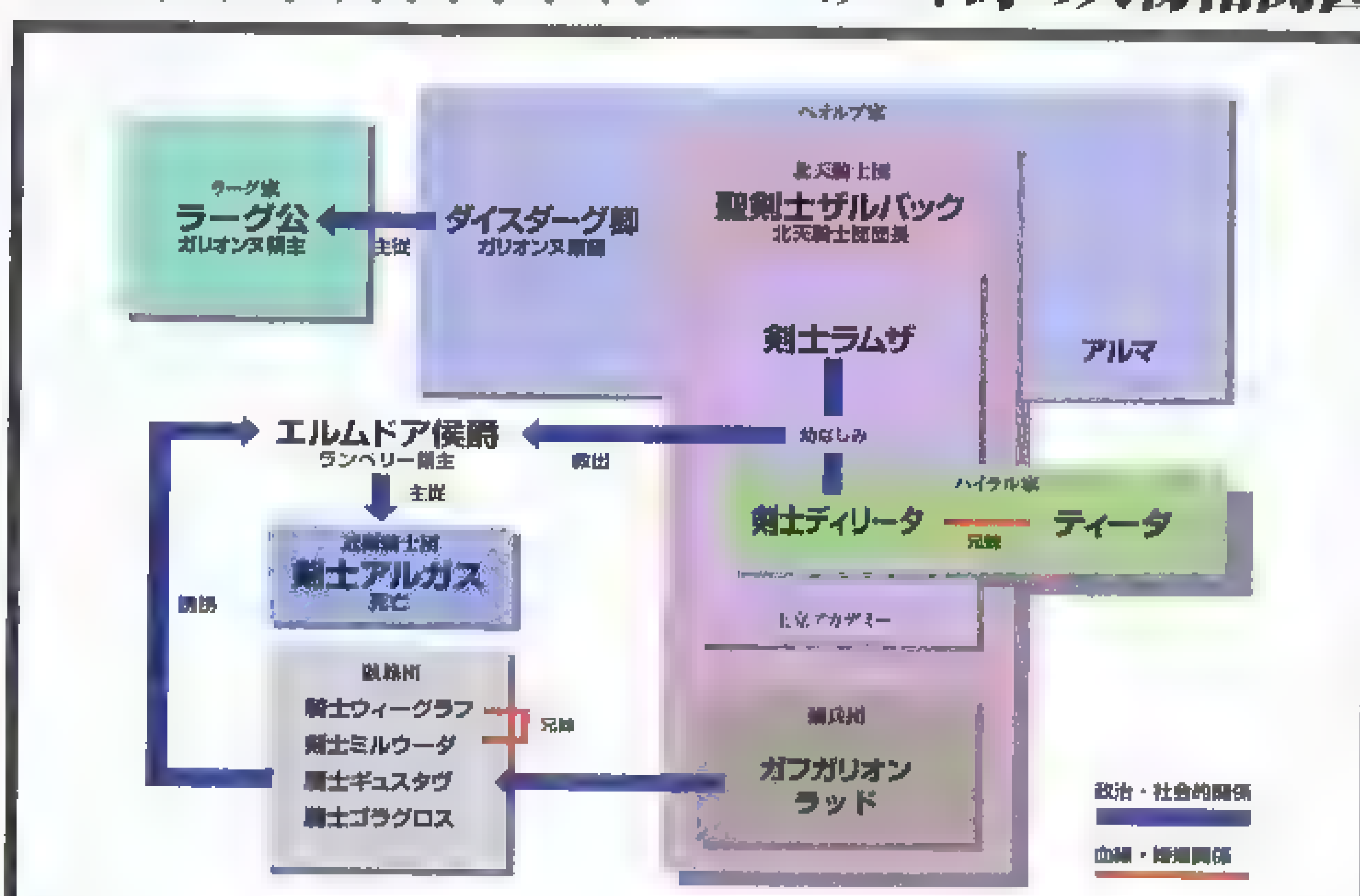
CHAPTER 1
持たざる者
THE MEAGER



map 進行ルートマップ



correlation スタート時の人物相関図



flowchart フローチャート

種類	マップ名、イベント名	No.	P	出	発生条件
戦闘	オーボンヌ修道院	-	149	1	
戦闘	魔法都市ガリランド	1	150	5	
イベント	父 バルバネスの死	1	—	-	ガリランドから移動
戦闘	マンダリア平原	2	51	4	
イベント	ダイスダーグとの再会	3	-	-	イグーロス城に移動
戦闘	スウィージの森	4	152	4	
戦闘	ドーターのスラム街	5	153	4	
戦闘	砂ネズミの穴ぐら	6	154	4	
イベント	ガリオンヌの領主	3	-	-	イグーロス城に移動
戦闘	盗賊の砦	7	155	4	
イベント	怒りのディリータ	3	-	-	イグーロス城に移動
イベント	草笛	2	-	-	マンダリア平原に移動
戦闘	レナリア台地	8	156	5	
戦闘	風車小屋	9	157	4	
戦闘	ジークデン砦	10	158	4	

獅子戦争勃発前夜、事件は起こる。そして、物語は一年前へ……。

物語は、獅子戦争勃発の直前にオーボンヌ教会で発生した王女オヴェリア誘拐事件から始まる。そこで敵味方として出会ったラムザとディリータは、その一年前、王立アカデミーでともに学ぶ親友だった。何故、ふたりは違う道を選んだのか。Chapter1では、事件発生前の一年間が語られる。ラムザとディリータの関係、そしてふたりに訪れるそれまでの人生を根底から揺さぶるようなあの事件。我々はここで、物語の背景となる時代を知り、真実を知る者と知らぬ者との間の葛藤を知るのである。物語は幕を開ける。

■オーボンヌ修道院

王女オヴェリア誘拐事件

ラムザはこのとき、北天騎士団の傭兵として活動していた。そして、ディリータは、対立しつつある南天騎士団の紋章を付けた姿で現れた。これは、獅子戦争勃発直前のことだ。

■魔法都市ガリランド

王立アカデミー

物語は、オヴェリア誘拐事件の一年前にさかのぼる。このとき、ラムザとディリータは、王立アカデミーで学ぶ騎士見習いであった。ここから物語は動き始める。

■マンダリア平原

剣士アルガスとの出会い

エルムドア侯爵配下の近衛騎士団に所属する剣士アルガスとの運命的な出会い。

■砂ネズミの穴ぐら

エルムドア侯救出

無事にエルムドア侯爵を救出したラムザたちは、イグーロス城でダイスダーグ卿の叱責を受ける。

■盗賊の砦

骸旅団の襲撃

ラムザたちが骸旅団せん滅作戦に参加しているとき、ディリータの妹ティータが誘拐されてしまう。

■ジークデン砦

そして、僕は逃げ出した

ディリータとの決定的な別れが訪れたジークデン砦での悲劇。

攻略のポイント

修道院からのスタートと思いきや、一転過去の邂逅の始まり……。Chapter1ではラムザとディリータの思い出を振り返りながら、物語の骨子をつかむことが目的となる。彼らがどのような気持ちで時代の流れに飲み込まれていったのか、ここで知ることとなるだろう。次のページからの詳しい紹介の前に、まずはChapter1で最低限押さえておきたいポイントについて、説明せねばなるまい。

最初の戦いの経験は どこかで活かされるのか?

Chapter1と他のChapterの大きな違いは、一年前の出来事の回想であり、独立した章と考えられる点。オープニングでのオーボンヌ修道院における戦いは、Chapter2の布石となる。ただし、オープニングでの戦いの結果はChapter2に一切反映されない。よってここでレベルを上げたりJpを稼いだりしても、まったくの無駄となる。

Jp稼ぎに有効な敵ジョブは 弓使いとアイテム士

バトル攻略編のところでも触れたが、特に序盤においてJp稼ぎのターゲットとなる敵のジョブは、弓使いとアイテム士の2種。弓使いは、攻撃射程範囲の内側に入り込んでしまえば攻撃不能となる。アイテム士は、瀕死状態になるとポーションでHPを回復する。しかもポーションのストックは無限なので、こちらでHPを回復する必要がない。

勝利条件が変わる場合は 救助しない選択で進めるのが有利

戦闘前の選択肢のどちらを選ぶかによって、勝利条件が変わることがある。しかし、どちらを選んでも、その後のイベントにはまったく影響を与えない。会話が多少変わるくらいだ。特に固定ユニットを救助するか否かの選択を迫られた場合は、救助しない選択肢を選ぶことを勧める。理由は、救助する選択肢を選んだ場合、救助対象が戦闘不能になるとゲームオーバーとなるため難易度が高くなるからだ。また、救助しない選択を選んだ場合、救助対称であるユニットのBraveが上がる点も見逃せない。選択肢のどちらを選んだかによって、イベントが変わるとか、内部パラメーターが変わるなどの弊害はなく、戦闘後に味方にでき

る点も変わらない。

ゲストユニットの利点と欠点

ゲストユニットは戦闘不能状態になっても、絶対に死亡しないという利点がある。これを利用して、敵の侵入を防ぐ盾にすることができる。砂ネズミの穴ぐらでは、1パネル分の建物入口でアルガスを戦闘不能にすると、敵ユニットは建物から出られなくなり、攻略が非常に楽になる。

欠点はJp稼ぎの際に邪魔になること。せっかく残しておいた敵ユニットを、平気で攻撃する。わざと戦闘不能にして、行動できないようにしておくといいだろう。戦闘が終われば復活しており、弊害は何もない。

ハートを盗む敵は最初に倒す

盗賊の砦に登場する敵シーフにハートを盗まれると厄介だ。敵シーフは全員男性なので、味方を全員男性ユニットで編成すれば魅了されることはない。味方に女性ユニットがいる場合は、敵シーフを真っ先に倒すこと。魅了されてしまったら叩いて治そう。

風車小屋に登場するチョコボは倒しても弊害はない

Chapter2で仲間になるチョコボと同じ、ボコという名のチョコボが風車小屋に出る。これを倒しても、Chapter2には何ら影響を与えない。むしろ敵のHPを回復するので、早めに倒してしまいたい。

Chapter1のショップと買い物

Chapter1に連続戦闘はない。そのためいつでも買い物に行けるが、貿易都市ドーターを訪れる前と、フォボハム平原を訪れる前にはショップに立ち寄り、武器や防具を買い揃えておこう。Chapter1ではイグーロス城でのみ購入できるロングボウに注目したい。購入資金が足りなければ、マンダリア平原で稼ぐといい。高低差の激しい貿易都市ドーターでは、弓使いが役に立つからだ。



Shop Data
ショップデータ

Chapter1登場アイテム 風車小屋のイベントバトル終了後のデータ

腕部装備アイテム

[illegible]	[illegible]	[illegible]	イグーロス	ガリランド	ドーター
ナイフ	ダガー	100／50	●	●	
ナイフ	ミスリルナイフ	500／250	●	●	
ナイフ	ブラインナイフ	800／400	●	●	
ナイフ	メイジマッシャー	1500／750	●	●	
剣	ブロードソード	200／100	●	●	
剣	ロングソード	500／250	●		
剣	アイアンソード	900／450	●		
剣	ミスリルソード	1600／800	●		
斧	バトルアックス	1500／750	●		
ロッド	ロッド	200／100		●	●
ロッド	サンダーロッド	400／200		●	●
ロッド	フレイムロッド	400／200		●	●
ロッド	アイスロッド	400／200		●	●
杖	オークスタッフ	120／60		●	●
杖	ホワイトスタッフ	800／400		●	●
自動弓	ボウガン	400／200	●		
自動弓	ナイトキラー	1500／750	●		
弓	ロングボウ	800／400	●		
弓	銀の弓	1500／750	●		
盾	エスカッション	400／200	●		●
盾	バックラー	700／350	●		●
盾	ブロンズシールド	1200／600	●		●

頭部装備アイテム

[illegible]	[illegible]	[illegible]	イグーロス	ガリランド	ドーター
兜	レザーヘルム	200／100	●		
兜	ブロンズヘルム	500／250	●		
兜	アイアンヘルム	1000／500	●		
帽子	革の帽子	150／75		●	●
帽子	羽根つき帽子	350／175		●	●
帽子	赤ずきん	800／400		●	●

胸部装備アイテム

[illegible]	[illegible]	[illegible]	イグーロス	ガリランド	ドーター
鎧	革の鎧	200／100	●		
鎧	リネンキュラッサ	600／300	●		
鎧	ブロンズアーマー	800／400	●		
鎧	チェインメイル	1300／650	●		
服	服	150／75		●	●
服	革の服	300／150		●	●
服	レザープレイト	500／250		●	●
服	チェインプレイト	900／450		●	●
ローブ	麻のローブ	1200／600		●	●
ローブ	シルクのローブ	2400／1200		●	●

アクセサリアイテム

[illegible]	[illegible]	[illegible]	イグーロス	ガリランド	ドーター
靴	バトルブーツ	1000／500	●		●
マント	スモールマント	300／150		●	●

消費アイテム

[illegible]	[illegible]	[illegible]	イグーロス	ガリランド	ドーター
回復薬	ポーション	50／25	●	●	●
回復薬	ハイポーション	200／100	●	●	●
回復薬	毒消し	50／25	●	●	●
回復薬	目薬	50／25	●	●	●
回復薬	やまびこ草	50／25	●	●	●
回復薬	乙女のキッス	50／25	●	●	●
回復薬	金の針	100／50	●	●	●
回復薬	フェニックスの尾	300／150	●	●	●

イグーロス城で弓を買っておく

ショップで販売されているアイテムの種類は、イベントバトルの経過や、月日の経過によって増えるシステムになっている。ここに記載したデータは、風車小屋のイベントバトルが終了した時点でのものとなっている。

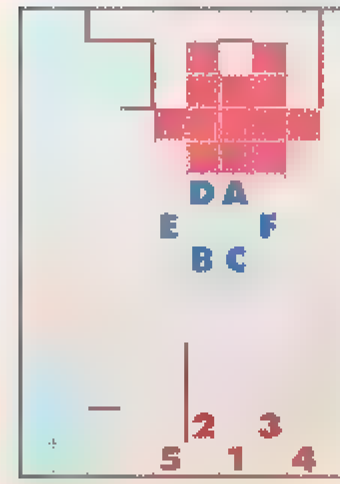
序盤は戦闘に慣れていないうえに、ユニットのHPも少ないので、ランダムバトルで全滅するということもありうる。武器よりも防具と回復薬を優先して買いそろえたい。

Chapter1で剣、自動弓、弓を販売しているのはイグロース城だけ。剣ならまだしも、弓を買い忘れると、弓使いを育てられなくなるので、イグーロス城を訪れた際は必ず弓、もしくは自動弓を買っておきたい。

オーボンヌ修道院

出撃可能人数：1名





A.ラムザ　D ラッド
B:アグリアス　E･ラヴィアン
C･ガフガリオン　F･アリシア

No.	ジョブ	性	右腕部	左腕部	頭部	胸部	アクセサリ	アビリティ	
1	ナイト	男	アイアンソード	ミスリルシールド	アイアンヘルム	チェインメイル	バトルブーツ	拳術	防御
2	弓使い	男	ロングボウ		革の帽子	革の服	−	基本技	斧装備可能
3	弓使い	男	ロングボウ		革の帽子	革の服	−	アイテム	装備変更
4	弓使い	男	ロングボウ		革の帽子	革の服	−	戦技	装備変更
5	アイテム士	男	ミスリルナイフ		羽根つき帽子	服	−	基本技	装備変更

すべての敵を倒せ

編成なしで突然開始される戦闘。ラムザ以外の味方はすべてゲストユニットで任意に動かすことはできない。配置などの決定権もない。また、この戦闘においていかに経験値及びJpを獲得しても、第２章突入時に設定されるステータス値には、何ら影響を与えない。つまりここで何をやろうと、どこにも反映されることはないのである。埋もれたアイテムもない。

この戦闘は、これからの戦闘における基本事項の学習の場としたい。今後も幾度となく登場する、操作できないゲストユニットとの連携プレイの練習と考えればいい。味方が全滅させられることはまずないので、戦闘を早く終了させたければ隅でじっと待機していればよい。ただひとつだけ注意したいのは、決してラムザを闇雲に突進させないこと。ラムザが戦闘不能になった時点でゲームオーバーとなってしまうからだ。味方のフォローが主な役割となる。

Scenario シナリオ

【王女オヴェリアの祈り】

ラムザ＝…僕はもう騎士団の一員じゃない。傭兵の一人だ。

【オーボンヌ修道院】

アグリアス＝ゴルターナ公は何を考えているのだ！ここまでして、戦争を起こしたいのかッ!!

ラムザ＝生きていたのか、ディリータ？…でも、どうしておまえがゴルターナ軍にいるんだ…？

●獅子戦争勃発の直前。北天騎士団を従えるラーグ公と南天騎士団を従えるゴルターナ公は、イヴァリースの覇権をめぐって対立。北天騎士団の傭兵であるラムザは、幼なじみのディリータを、対立する南天騎士団の中に見た。そのディリータが、王女オヴェリアを誘拐する。

ABILITY—アビリティ

STEP 1　STEP 2

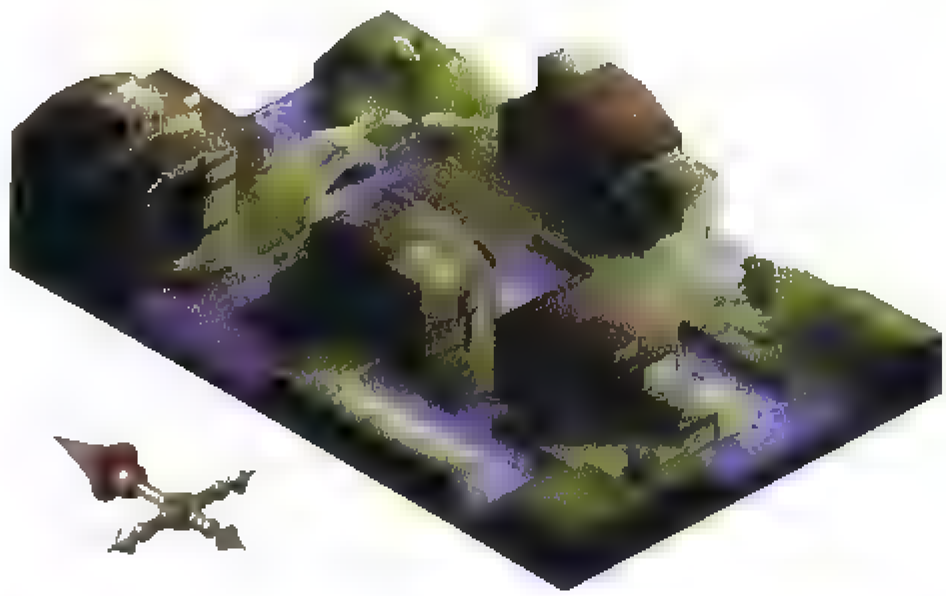
ITEM—アイテム

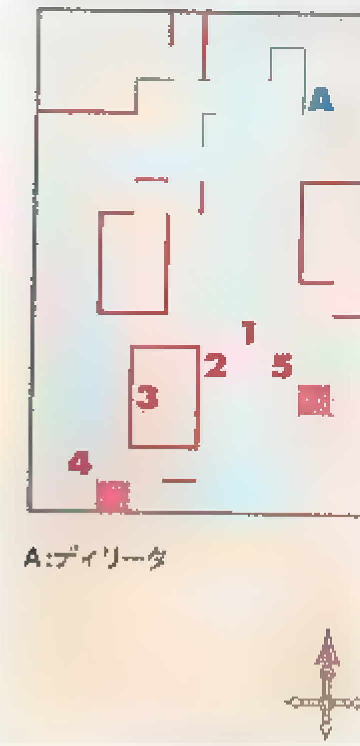
通常　レア

♠
♦
♥
♣

魔法都市ガリランド —【魔法都市ガリランド】

出撃可能人数：5名





A:ディリータ

No.	ジョブ	性	右腕部	左腕部	頭部	胸部	アクセサリ	アビリティ	
1	見習い戦士	男	ブロードソード	–	革の帽子	服	–	装備変更	
2	見習い戦士	男	ダガー	–	–	服		装備変更	
3	見習い戦士	女	ダガー	–	–	服		装備変更	
4	見習い戦士	男	ダガー	–	革の帽子	服		装備変更	アイテム発見移動
5	アイテム士	男			革の帽子	服		装備変更	アイテム発見移動
A	見習い戦士	男	ブロードソード	–	革の帽子	服		装備変更	

Scenario シナリオ

【士官候補生たち】

ディリータ　ラーグ公とエルムドア侯爵がこの町へおいでになる。

北天騎士団騎士　骸旅団は王家に仇なす見過ごすことのできぬ盗賊どもた。我々北天騎士団は、君命により骸旅団せん滅作戦を開始する。

●獅子戦争勃発の一年前。当時、ラムザとディリータは、王立アカデミー所属の騎士見習いだった。アカデミーのある魔法都市ガリランドへランベリー領主・エルムドア侯が訪れるのと時を同じくして、骸旅団せん滅作戦が始まり、その前哨戦としてガリランドで盗賊掃討作戦が展開された。これは、ラムザやディリータにとって、初の実戦であった。

すべての敵を倒せ

ラムザ以外の4名を誰にするかがポイントになる。有効なのは、ブロードソードを装備した見習い戦士2名とアイテム士2名。戦闘後、全員に獲得JpUPをセットさせたいので、見習い戦士だけでチームを編成したいところだが、アイテム士がひとりはいないと少々厳しい戦いとなる。

現時点においてポーションのストックは5個のみ。無謀な単独移動は避けること。単独で敵に接近させると集中攻撃を受ける。敵ユニット1体に攻撃を集中して各個撃破していくように。最後に敵アイテム士をひとり残し、味方ユニットで四方から囲み、倒さない程度の攻撃を加える。敵アイテム士のアイテムストックは無限。いつまでもHPを回復するので、Jpを稼ぐ絶好の機会となる。最低でも見習い戦士には250Jp（取得JpUP）、アイテム士には90Jp（フェニックスの尾）まで稼がせたい。

ABILITY—アビリティ

STEP 1

STEP 2

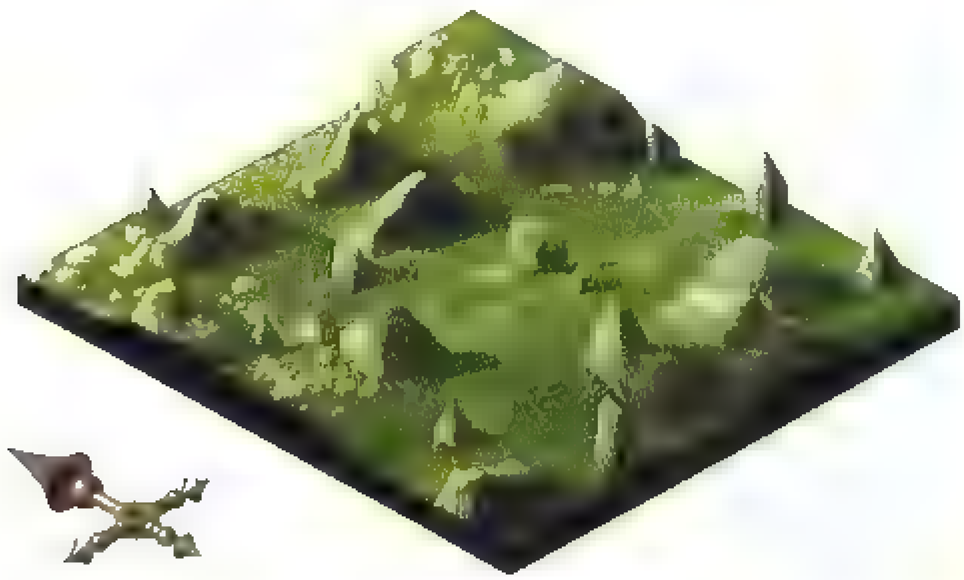
ITEM—アイテム

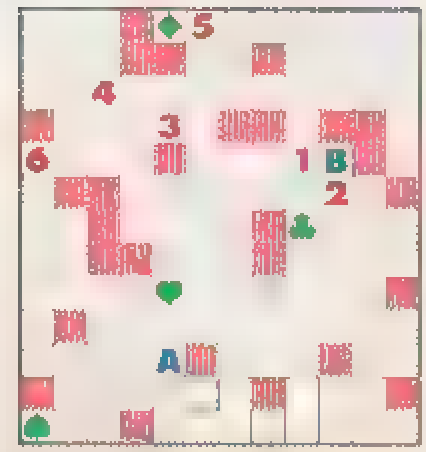
通常

レア

マンダリア平原

出撃可能人数：４名





A ディリータ
B.アルガス

No.	ジョブ	性	右腕部	左腕部	頭部	胸部	アクセサリ	アビリティ	
1	シーフ	男	ダガー	−	革の帽子	服		矢かわし	Jump+1
2	見習い戦士	男	ブロードソード	−	−	服		装備変更	アイテム発見移動
3	見習い戦士	男	ダガー	−	革の帽子	服		装備変更	−
4	見習い戦士	男	ブロードソード	−	−	服		装備変更	−
5	見習い戦士	男	ダガー	−	−	服		防御	−
B	見習い戦士	男	ロングソード	−	革の帽子	服	バトルブーツ	アイテム	装備変更

No.	ジョブ	アビリティ1	アビリティ2	アビリティ3	密猟(通常)	密猟(レア)	特徴
6	レッドパンサー	ひっかく	毒牙	−	毒消し	バトルブーツ	高低差無視, 水進入不可, 弱点:地

①すべての敵を倒せ
②剣士アルガスを救助せよ

戦闘前の選択によって目的と難易度が変化する。選択肢２を選ぶと、アルガスが戦闘不能になった時点でゲームオーバー。選択肢１であれば、アルガスが戦闘不能になっても戦闘は終わらない。つまり選択肢２を選ぶと難易度が格段に高くなるのである。

アルガスを救助する際に重要となるのが、味方ユニットの初期配置。バトルブーツを装備したアイテム士をアルガスに最も近い位置に配置し、瀕死状態のアルガスを急いで回復する。回復したアルガスは前線にカンガン突っ込んでいくので、ラムザを単独で敵に突撃させ、敵ユニットのターゲットがアルガスに集中しないようにしたい。

Scenario シナリオ

【剣士アルガスとの出会い】

アルガス　侯爵様を助けるため北天騎士団の力を貸してくれ！

ディリータ　まあ、落ちつけよ。骸旅団だって、誘拐したからには何か狙いがあるはずだ。何かの要求があったかもな。まずは、イグーロスへ行き報告するのが先決だ。

●北天騎士団所属の剣士ラムザと剣士ディリータ、ランベリー近衛騎士団所属の剣士アルガス。騎士見習いの３名が出会い、エルムドア侯爵誘拐という事件をきっかけに行動を共にする。そして、出会いがあれば別れもまた訪れる。近い将来に。

ABILITY—アビリティ

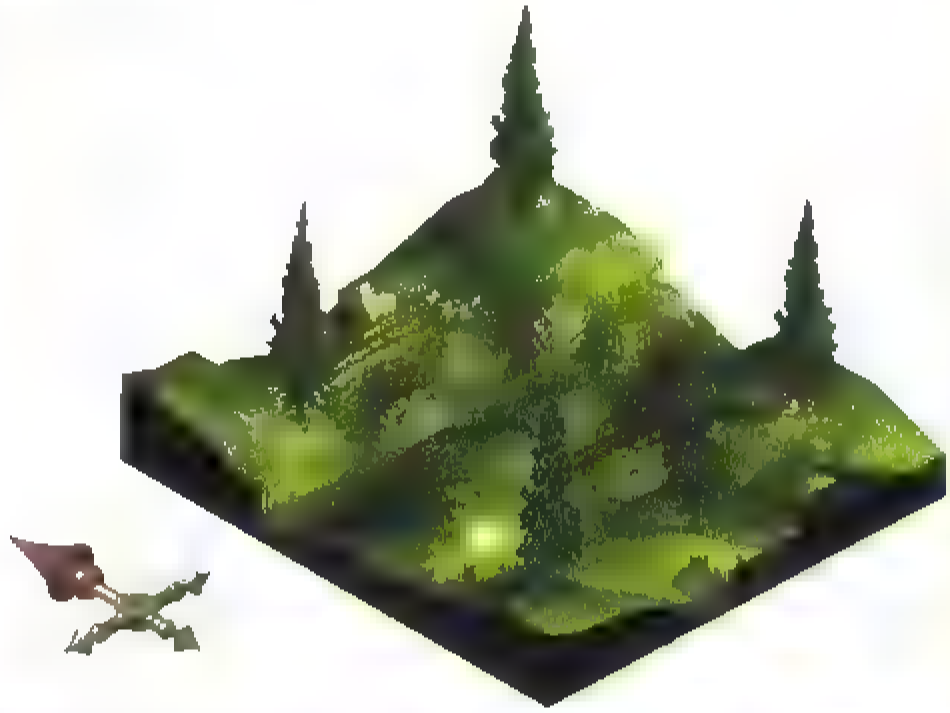
STEP 1	STEP 2
ポーション	Move+1
リジェネーター	リジェネーター
毒消し	−

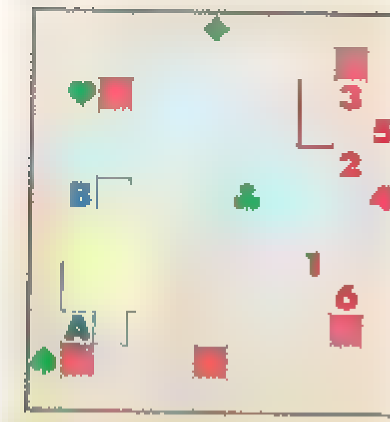
ITEM—アイテム

通常	レア
ポーション	ダガー
ハイポーション	ブロードソード
毒消し	ロッド
目薬	オークスタッフ

スウィージの森

出撃可能人数：4名





A.ディリータ
B･アルガス

No.	ジョブ	アビリティ1	アビリティ2	アビリティ3	密猟(通常)	密猟(レア)	特徴
1	ブラックゴブリン	タックル	回転パンチ	−	ハイポーション	毒消し	弱点冷
2	レッドパンサー	ひっかく	毒牙	−	毒消し	バトルブーツ	高低差無視,弱点地
3	ゴブリン	タックル	めつぶし	−	ポーション	ハイポーション	弱点冷
4	ゴブリン	タックル	めつぶし	−	ポーション	ハイポーション	弱点冷
5	ボム	かみつく	自爆	−	かとんのたま	フレイムロッド	吸収:炎,無効:地,半減:冷,弱点水
6	ボム	かみつく	自爆	−	かとんのたま	フレイムロッド	吸収:炎,無効:地,半減:冷,弱点水

Scenario シナリオ

【ダイスダーグとの再会】

ダイスダーグ 捜索隊を出すよう手を打った。おまえたちは、このイグーロス城の護衛についてもらおう。

【イグーロス城にて】

ザルバッグ 骸旅団から身代金要求があったが、とうも腑に落ちない。骸旅団はアナーキストだが義賊だという。そんなやつらが金目当てで侯爵殿を誘拐したとは考えにくいな。

●イグーロス城にて、ベオルブ家の長兄にしてガリオンヌ軍使でもあるダイスダーグ卿に、エルムドア侯爵救出の助力を求める剣士アルガス。イグーロス城の護衛を命ぜられたラムザ、ディリータ、アルガスらは、独断でドーターを目指した。

すべての敵を倒せ

敵の攻撃で最も怖いのはボムの自爆。瀕死状態になると自爆して周囲に甚大な被害を及ぼすので、ボムは一気に倒す。ゲストユニットがダメージを与えたら、すかさずとどめをさすといった具合にだ。また、ゴブリンが3体登場するので、弱点であるブリザドの魔法をセットした黒魔道士を出撃させるといい。ただしチャージ中の黒魔道士は防御力が極端に低下するので、敵ユニットの行動範囲から外れた場所を探しながら魔法を唱えさせたい。

ゴブリン1体を残したら、ゲストユニットのふたりを戦闘不能状態にし、残ったユニットでJp稼ぎを行いたい。ここでナイトをLv3まで上げておくと、モンクにジョブチェンジが可能となり、次回からの戦闘が楽になる。ゲストユニットは戦闘不能状態になっても絶対に死亡することはないので、フェニックスの尾で回復する必要はない。

ABILITY—アビリティ

STEP 1
ブリザド
ポーション
フェニックスの尾

STEP 2
Move+1
リジェネーター

ITEM—アイテム

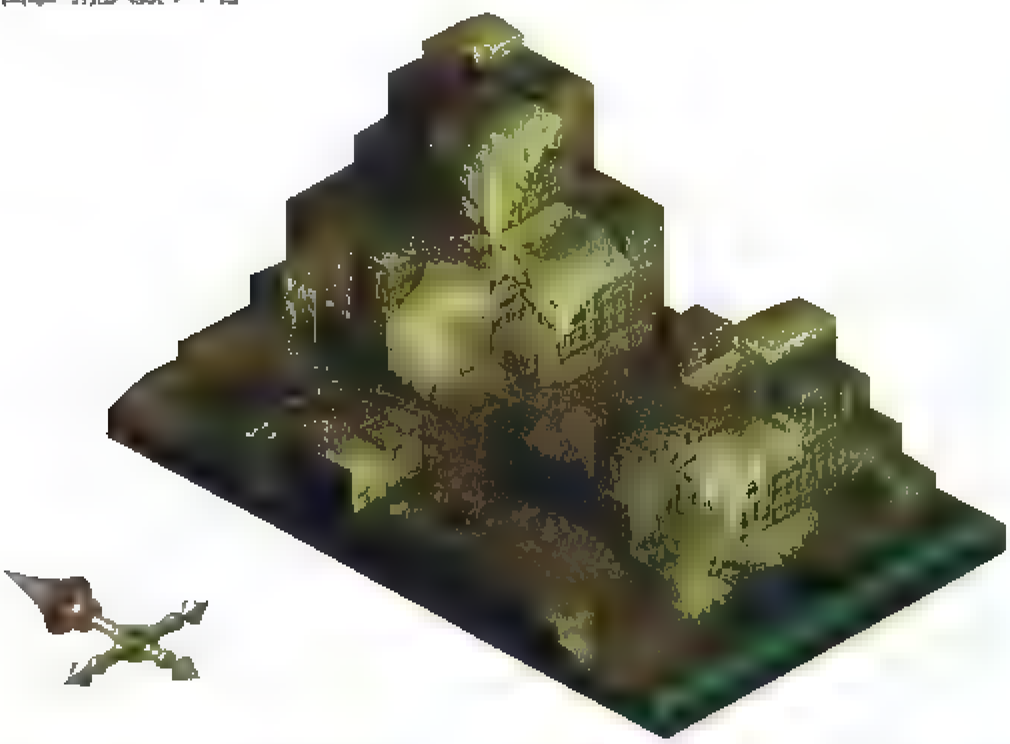
通常
♠ やまびこ草
♦ フェニックスの尾
♥ ポーション
♣ ハイポーション

レア
ボウガン
エスカッション
レザーヘルム
革の帽子

ドーターのスラム街

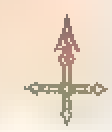
【貿易都市ドーター】

出撃可能人数：4名





A·ラムザ
B ディリータ
C:アルガス



No.	ジョブ	性	右腕部	左腕部	頭部	胸部	アクセサリ	アビリティ	
1	ナイト	男	ロングソード	エスカッション	ブロンズヘルム	リネンキュラッサ	—	アイテム	チャージ
2	弓使い	男	ボウガン	—	革の帽子	革の服	—	装備変更	—
3	弓使い	男	ボウガン	バックラー	—	服		装備変更	防御
4	弓使い	男	ロングボウ	—	—	革の服		装備変更	—
5	黒魔道士	男	ロッド	—	革の帽子	服	—	装備変更	—
6	黒魔道士	男	ロッド	—	—	服		装備変更	アイテム発見移動

すべての敵を倒せ

ゲストユニットのふたりは、高い建物の上にいる敵弓使いを狙う。ふたりのジョブを見習い戦士にし、Move+1やバトルブーツなどで移動可能範囲を広げておき、さらに投石か体当たりを覚えさせておくと、ふたりがかりで敵弓使いを屋根の上からノックバックで落とし、落下ダメージを与えて倒すことが多い。

地上にいる敵黒魔道士は、防御力が低下するチャージ中に攻撃して倒したい。ユニット指定で攻撃魔法をかけられた場合は、敵黒魔道士に隣接するパネルに移動して巻き添えにする。厄介な敵はナイト。味方の黒魔導士が攻撃されると、一発で倒される危険性が高い。パワーブレイクをセットした味方弓使いで、離れた場所から敵ナイトの物理攻撃力を低下させたい。Jp稼ぎのターゲットは弓使い。攻撃範囲内に潜り込んで四方を囲むと、何もしてこなくなる。

Scenario シナリオ

【ドーターのスラム街】

騎士らしき男　おまえたちがやったことはわかっているんだ! 侯爵はどこだ? どこに隠したんだ・?

ディリータ　あの騎士は、平民の中から募った義勇兵の集団、"骸騎士団"の団長ウィーグラフだ。

【ギュスタヴを追え!】

骸旅団剣士　侯爵誘拐はウィーグラフ様の計画じゃない。金目当ての誘拐などしない。・ギュスタヴだ。

ディリータ　ギュスタヴ・マルゲリフ…。"骸騎士団"の副団長だ。

●エルムドア侯爵を誘拐した骸旅団の副団長ギュスタヴを団長ウィーグラフが追っていた。ラムザたちも、ギュスタヴを追うことになる。

ABILITY—アビリティ

STEP 1	STEP 2
パワーブレイク	チャクラ
フェニックスの尾	蘇生
Move+1	—

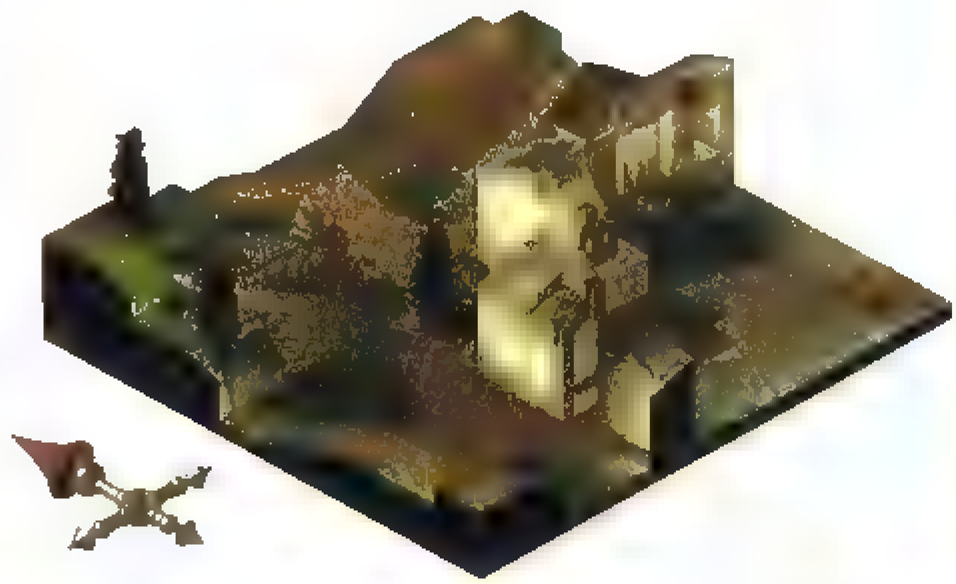
ITEM—アイテム

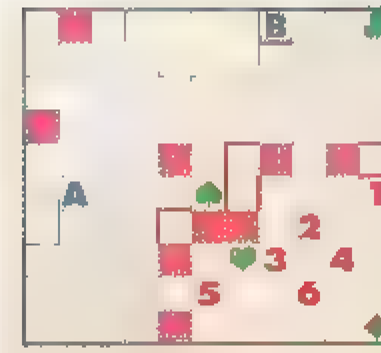
通常	レア
毒消し	革の服
目薬	ブラインナイフ
やまびこ草	ミスリルナイフ
フェニックスの尾	ダガー

砂ネズミの穴ぐら

【ゼクラス砂漠】

出撃可能人数：4名





A：ディリータ
B：アルガス

No.	ジョブ	性	右腕部	左腕部	頭部	胸部	アクセサリ	アビリティ	
1	ナイト	男	ロングソード	バックラー	ブロンズヘルム	リネンキュラッサ		装備変更	アイテム発見移動
2	ナイト	男	ロングソード	バックラー	ブロンズヘルム	シルクのローブ	－	基本技	アイテム
3	ナイト	男	ブロードソード	バックラー	レザーヘルム	麻のローブ	－	装備変更	防御
4	弓使い	男	ロングボウ	－	革の帽子	革の服	－	アイテム	戦技
5	モンク	男	－	－	－	革の服	－	基本技	装備変更
6	モンク	男	－	－	－	革の服	－	装備変更	

Scenario シナリオ

【エルムドア侯爵救出】

ウィーグラフ　侯爵殿の誘拐我々の本意ではない。我々は卑怯な手段は使わないのだ。

【ガリオンヌの領主】

ラーグ　所詮、ギュスタヴもその程度の男だったということだ。結果として、貴公の弟君の行動は我々を有利な立場にしてくれた…。

●ウィーグラフはエルムドア侯爵を解放し、立ち去る。侯爵を救出するも独断行動をしたラムザらは、イグーロス城でダイスダーグ卿にとがめられる。その裏には、領主・ラーグ公とダイスダーグ卿の計略が隠されていた。ラムザらは、骸旅団せん滅作戦への参加を命ぜられる。

すべての敵を倒せ

敵モンク（表中5）を除く敵全員はアルガスを狙い、1パネル分の建物入口に殺到する。Speed と HP に優れた味方ユニットで入口をふさぎ、黒魔道士が後方から魔法で密集する敵ユニットを攻撃すれば一網打尽にできる。また味方ユニットを弓使いだけで編成した場合は、アルガスを入口で戦闘不能状態にして盾にするという戦法もある。絶対に死亡しないゲストユニットの特徴を利用するのである。

ディリータには、チャクラもしくはポーションをセットした味方ユニットひとりを護衛につけ、第1部隊の残りひとりはすぐに第2部隊に合流させる。敵モンク（表中5）を倒したディリータは建物に侵入するが、この戦闘でのディリータの役割はここまで。護衛の味方ユニットは、建物の外を回って第2部隊に合流させる。アルガスをターゲットにして密集している敵ユニットを分散させないためだ。

ABILITY—アビリティ

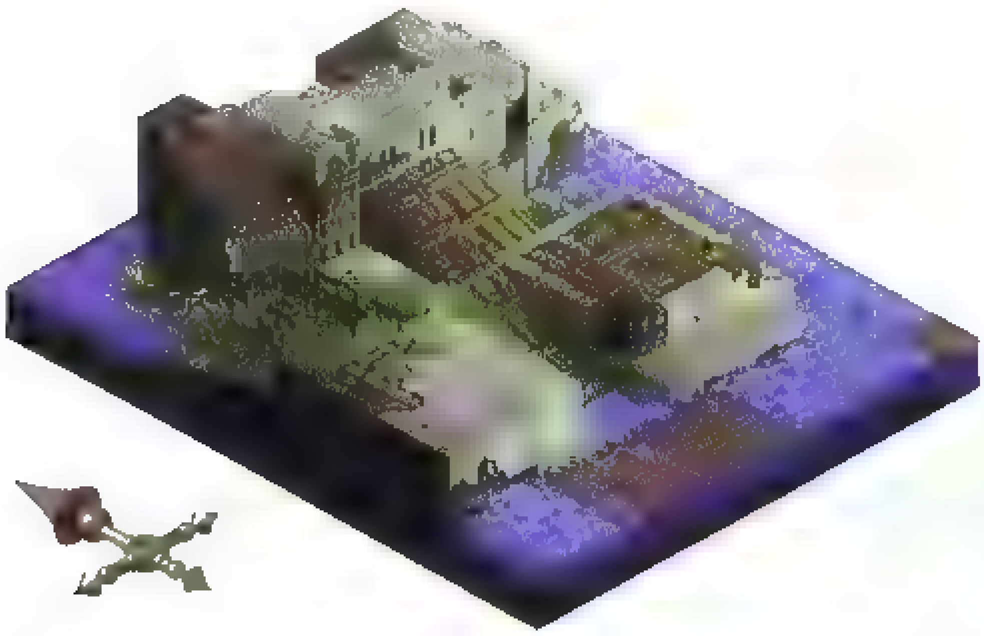
STEP 1	STEP 2
ブリザド	装備武器ガード
チャクラ	蘇生
フェニックスの尾	－

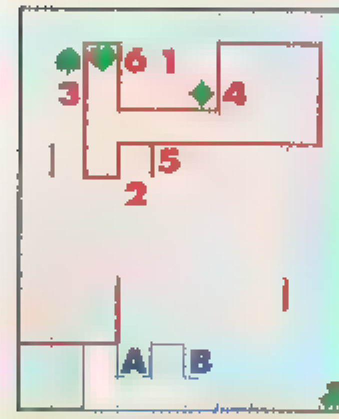
ITEM—アイテム

通常	レア
ポーション	ブロンズヘルム
ハイポーション	羽根つき帽子
毒消し	リネンキュラッサ
目薬	革の服

盗賊の砦

出撃可能人数：4名





A ティリータ
B：アルガス

No.	ジョブ	性	右腕部	左腕部	頭部	胸部	アクセサリ	アビリティ	
1	ナイト	女	アイアンソード	ブロンズシールド	アイアンヘルム	チェインメイル	パワーリスト	アイテム	装備武器ガード
2	シーフ	男	ミスリルナイフ	–	羽根つき帽子	レザープレイト	–	チャージ	キャッチ
3	シーフ	男	メイジマッシャー	–	羽根つき帽子	革の服	–	警戒	反撃タックル
4	シーフ	男	ミスリルナイフ	–	羽根つき帽子	レザープレイト	スパイクシューズ	チャージ	戦技
5	白魔道士	女	ホワイトスタッフ	–	羽根つき帽子	シルクのローブ	–	黒魔法	アイテム発見移動
6	白魔道士	女	ホワイトスタッフ	–	羽根つき帽子	シルクのローブ	–	基本技	装備変更

剣士ミルウーダを倒せ

ミルウーダさえ倒せば戦闘終了となるが、そう簡単に倒させてはくれない。防具によるHPの高さはもちろん、攻撃力がハンパではない。味方ナイトのパワーブレイクで物理攻撃力を低下させ、味方シーフが武器を盗むを覚えているなら、これもぜひセットしておきたい。

ミルウーダの他には、シーフと白魔道士が登場する。シーフはまだレベルが低いので、装備品を盗まれる心配はないが、ハートを盗むをセットしていることがある。味方ユニットがチャーム状態になってしまったら、すぐに叩いて回復させること。敵シーフは男性ばかりなので、こちらも男性だけで編成すればチャームにかかることはない。白魔道士はケアル、それとまれにレイズをセットしていることがある。もしレイズを唱えようとしていることがわかったら、チャージ中に速攻で倒してしまいたい。

Scenario シナリオ

【骸旅団の女剣士】

アルガス　ラムザッ!殺すんだッ!!

ディリータ　ラムザ、僕には彼女が敵とは思えない…。

【骸旅団の襲撃】

ダイスダーグ　まさか、ここを襲撃するとは…。私を狙ってきたか…。

ザルバッグ　5人ほどやられ、ティータもさらわれてしまいました。

●骸旅団の剣士ミルウーダとの戦闘で、ラムザとディリータは倒すべき相手に疑問を抱き、とどめをさすことができなかった。貴族意識の強いアルガスが「殺せ」と叫ぶ中、ミルウーダは立ち去っていく。同時刻、骸旅団はベオルブ邸を襲撃。ディリータの妹ティータが誘拐された。

ABILITY—アビリティ

STEP 1	STEP 2
パワーブレイク	武器を盗む
Move+2	サンダー
チャクラ	–

ITEM—アイテム

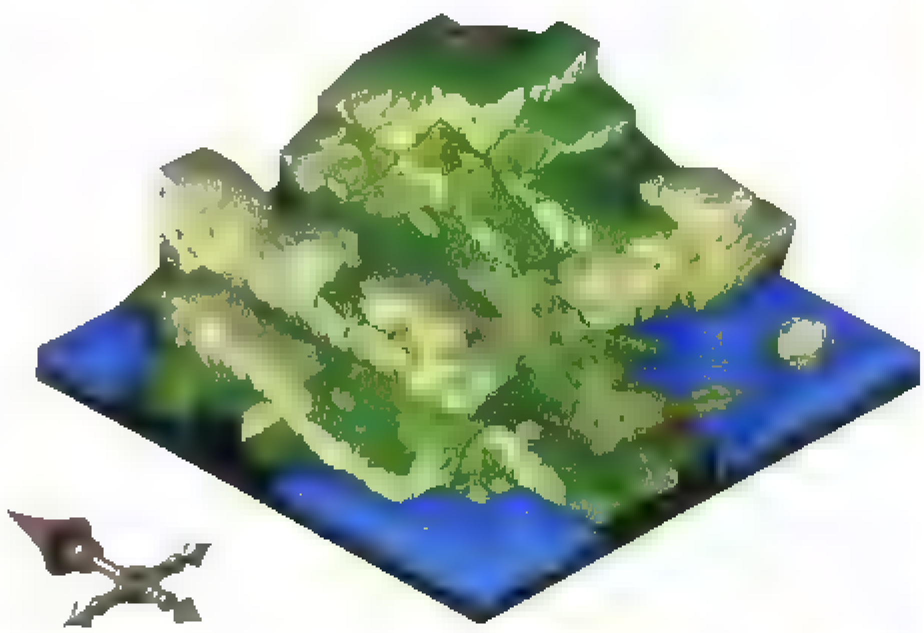
通常	レア
毒消し	フレイムロッド
目薬	アイスロッド
やまびこ草	ホワイトスタッフ
フェニックスの尾	ロングボウ

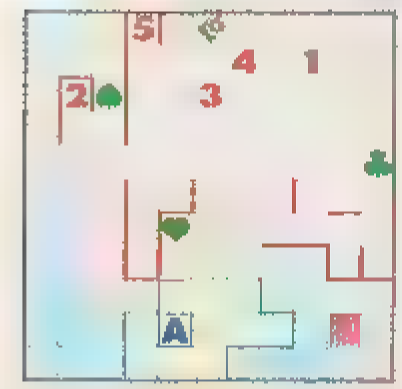


レナリア台地

【レナリア台地】

出撃可能人数：5名





A・ディリータ

No.	ジョブ	性	右腕部	左腕部	頭部	胸部	アクセサリ	アビリティ	
1	ナイト	女	ミスリルソード	ブロンズシールド	バルビュータ	チェインメイル	スモールマント	拳術	カウンター
2	ナイト	女	ロングソード	バックラー	ブロンズヘルム	シルクのローブ	−	アイテム	装備変更
3	ナイト	女	ロングソード	ブロンズシールド	ブロンズヘルム	ブロンズアーマー	−	アイテム	装備変更
4	黒魔道士	男	アイスロッド	−	羽根つき帽子	麻のローブ	−	装備変更	
5	黒魔道士	男	フレイムロッド	−	革の帽子	シルクのローブ	−	装備変更	−
6	時魔道士	女	ホワイトスタッフ	−	羽根つき帽子	シルクのローブ	−	装備変更	−

Scenario シナリオ

【怒りのディリータ】
アルガス　オレだったら、平民の娘を助けるなんてことはしないな。
ディリータ　オレはラムザを信じる！
ラムザ　僕の前から消えろ！ 二度と現れるなッ!!
【レナリア台地】
ミルウーダ　ティータ？　ゴラグロスが人質にしたベオルブ家の娘？
ディリータ　ベオルブとは関係ないッ!!　妹を返してくれッ!!
●誘拐されたティータの救出をめぐり、ディリータとアルガスが対立。ラムザとディリータは、ティータ救出のため、ジークデン砦を目指す。途中、再びミルウーダとの戦闘となり、図らずも彼女を殺してしまう。

剣士ミルウーダを倒せ

まずは2体いる敵黒魔道士のどちらかを倒す。その次の標的は時魔道士。時魔道士自体は弱いのだが、ヘイストによって物理攻撃力の高いミルウーダに味方ユニットが何度も攻撃されては困りものだ。敵黒魔道士、時魔道士のいずれも、チャージしているときを攻撃すれば、通常よりも大きなダメージを与えられる。また敵ナイトはMoveが低いので、こちらから接近しない限り攻撃を受けることはないだろう。戦技で装備品を壊されないように、遠距離攻撃を有効に使って倒してしまいたい。

ミルウーダに対しては、弓使いにパワーブレイクをセットして物理攻撃力を減らし、接近戦に突入するころにはダメージをほとんど受けない状態にしておくのが望ましい。ミルウーダはカウンターをセットしているので、弱体化させるまで接近戦はできるだけ避けたい。

ABILITY—アビリティ

STEP 1
パワーブレイク
チャクラ
Move+2

STEP 2
武器を盗む
蘇生
−

ITEM—アイテム

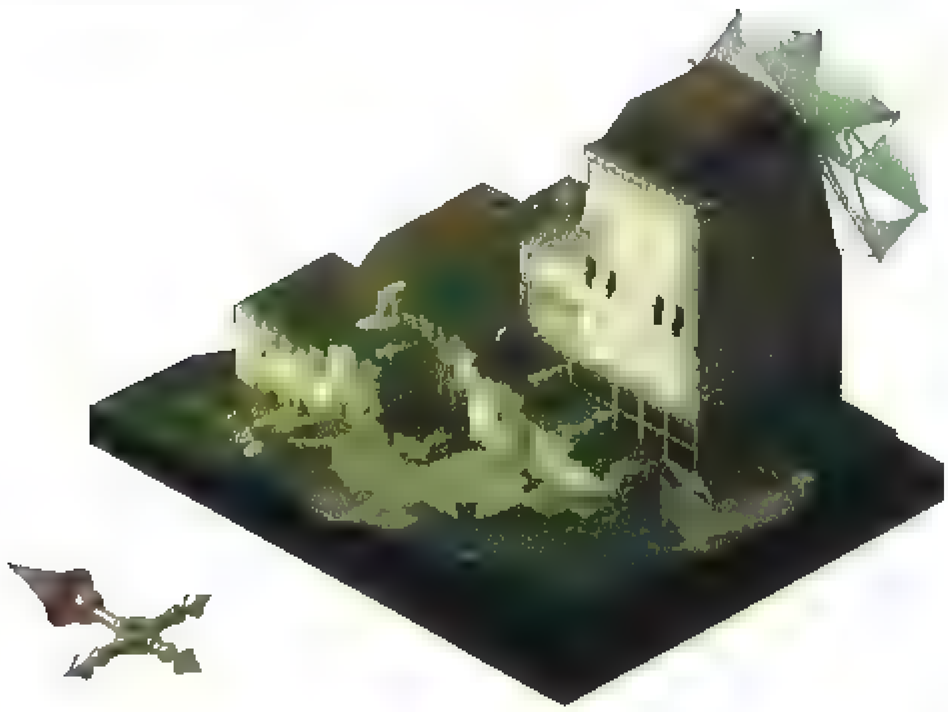
通常
ポーション
ハイポーション
毒消し
目薬

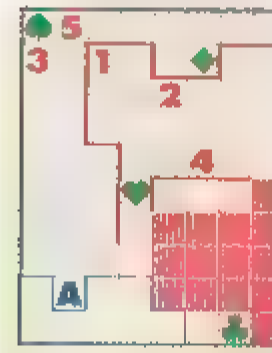
レア
バックラー
アイアンヘルム
赤ずきん
ブロンズアーマー

風車小屋

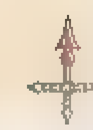
【フォボハム平原】

出撃可能人数：4名





A ディリータ



No.	ジョブ	性	右腕部	左腕部	頭部	胸部	アクセサリ	アビリティ	
1	ホワイトナイト	男	ミスリルソード	ラウンドシールド	バルビュータ	チェインメイル	スモールマント	アイテム	カウンター
2	ナイト	女	ロングソード	ブロンズシールド	ブロンズヘルム	ブロンズアーマー	—	装備変更	
3	モンク	女	—		—	チェインプレイト		装備武器ガード	装備変更
4	モンク	女	—		—	レザープレイト		チャージ	カウンター

No.	ジョブ	アビリティ1	アビリティ2	アビリティ3	密猟（通常）	密猟（レア）	特徴
5	チョコボ	チョコアタック	チョコケアル	-	不可	不可	水面移動

騎士ウィーグラフを倒せ

勝利条件はウィーグラフを倒すことだが、ウィーグラフは瀕死状態になると逃走し戦闘終了となる。なかなかクリアできないようならば、ウィーグラフだけを集中攻撃して早々に戦闘を終了させることをすすめる。

チャージタイムなしでHPを回復する手段を持つ敵チョコボ。まずはこのチョコボを倒したい。中途半端なダメージを与えると逃げて回復してしまうので、遠距離攻撃と近距離攻撃を連続して叩き込むこと。ウィーグラフとチョコボ以外の敵ユニットは全員女性なので、味方男性シーフがハートを盗むで敵女性ユニットを魅了し、ウィーグラフを攻撃させる戦法も有効だ。ウィーグラフはカウンターをセットしているので、接近戦はこちらの不利。武器を盗んでしまえば聖剣技を使用不可能にできるが、成功確率はかなり低い。味方に陰陽士がいる場合は命吸唱が便利だ。

Scenario シナリオ

【ひとつの石と小さな波紋】

ウィーグラフ　ジークデン砦へ向かうぞ。娘はここへ置いていけ!

【風車小屋】

ウィーグラフ　革命に疲れた愚かなギュスタウはダイスダーグの甘言につられて侯爵殿を誘拐した…!

【風車小屋の中】

ラムザ　ウィーグラフめ、ウソだったのか!? ジークデン砦へ行こう!

●ティータ誘拐は、骸旅団の新副団長ゴラクロスの独断だった。妹ミルウーダの仇をとるためラムザらと対決するウィーグラフは、エルムドア侯爵誘拐事件の真相を語る。ウィーグラフを退けた後、風車小屋の中にティータの姿はなかった。

ABILITY—アビリティ

STEP 1
武器を盗む
パワーブレイク
蘇生

STEP 2
ハートを盗む
命吸唱
—

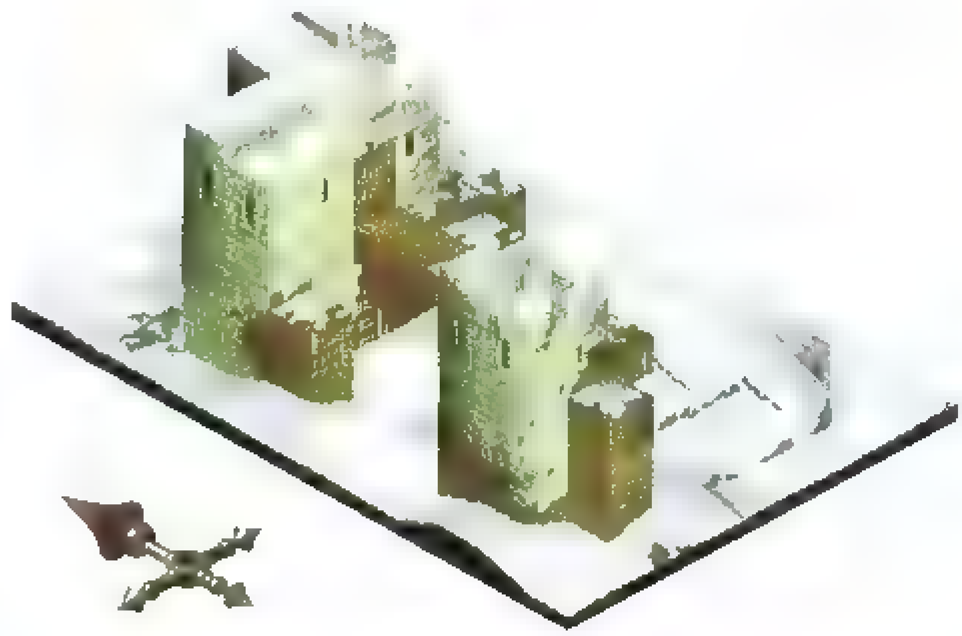
ITEM—アイテム

通常
やまびこ草
フェニックスの尾
ポーション
ハイポーション

レア
レザープレイト
麻のローブ
スモールマント
メイジマッシャー

ジークデン砦

出撃可能人数：4名





A：ラムザ
B ディリータ
C ティータ

No.	ジョブ	性	右腕部	左腕部	頭部	胴部	アクセサリ	アビリティ	
1	ナイト	男	ナイトキラー	ラウンドシールド	バルビュータ	チェインメイル	パワーリスト	オートポーション	自動弓装備可能
2	ナイト	男	アイアンソード	ブロンズシールド	アイアンヘルム	麻のローブ		基本技	装備変更
3	ナイト	男	アイアンソード	ブロンズシールド	アイアンヘルム	シルクのローブ		拳術	装備変更
4	ナイト	男	アイアンソード	ブロンズシールド	アイアンヘルム	チェインメイル		アイテム	装備変更
5	黒魔道士	女	サンダーロッド	−	赤ずきん	シルクのローブ		白魔法	基本技
6	黒魔道士	女	アイスロッド	−	赤ずきん	シルクのローブ		アイテム	時魔法

Scenario シナリオ

【ジークデン砦】

ディリータ　アルガスッ！ よくもティータをッ！ 殺してやるぞ、殺してやるーッ!!

ラムザ　僕がディリータを利用…？

ディリータ　ラムザ！ アルガスの次は、おまえの番だッ!!

アルガス　ディリータ！ すぐに妹の後を追わせてやるッ！

●ティータを人質にとる骸旅団のゴラグロスは北天騎士団に追詰められていた。ラムザとディリータの目前で、聖騎士ザルバッグの命令に従いアルガスがティータを射抜く。砦に逃げ込んだゴラグロスをよそに、怒りのディリータ、高慢なアルガス、迷いのラムザらが剣を交える。

剣士アルガスを倒せ

ディリータはアルガスにのみ狙いを定めて動き、アルガスも弓攻撃（戦技付き）の標的をディリータにすることが多い。この特徴を利用し、ディリータにはしばらくアルガスを引き付けておく役目を与える。アルガスがディリータを標的にしているうちに、ラムザたち味方全員で他の敵ユニットを倒してしまうのである。

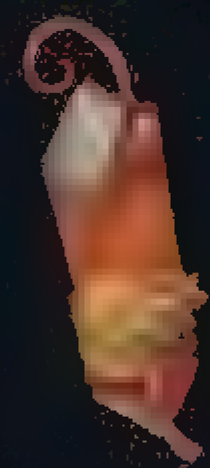
敵黒魔道士はラムザを狙って魔法をかけてくるので、チャージ中に接近して倒す。敵ナイトには黒魔法でダメージを与えよう。降雪時は雨天時と同じくサンダー系の魔法が効果を発揮する。さて最後に残したアルガスだが、オートポーションをセットしているので、1回の攻撃で30以上のダメージを与えることが重要となる。アルガスはFaithが高いので魔法攻撃が有効だ。ちなみに、ティータにはフェニックスの尾も蘇生も効かない

ABILITY—アビリティ

STEP 1	STEP 2
サンダー	メンテナンス
Move+2	重装備可能
チャクラ	−

ITEM—アイテム

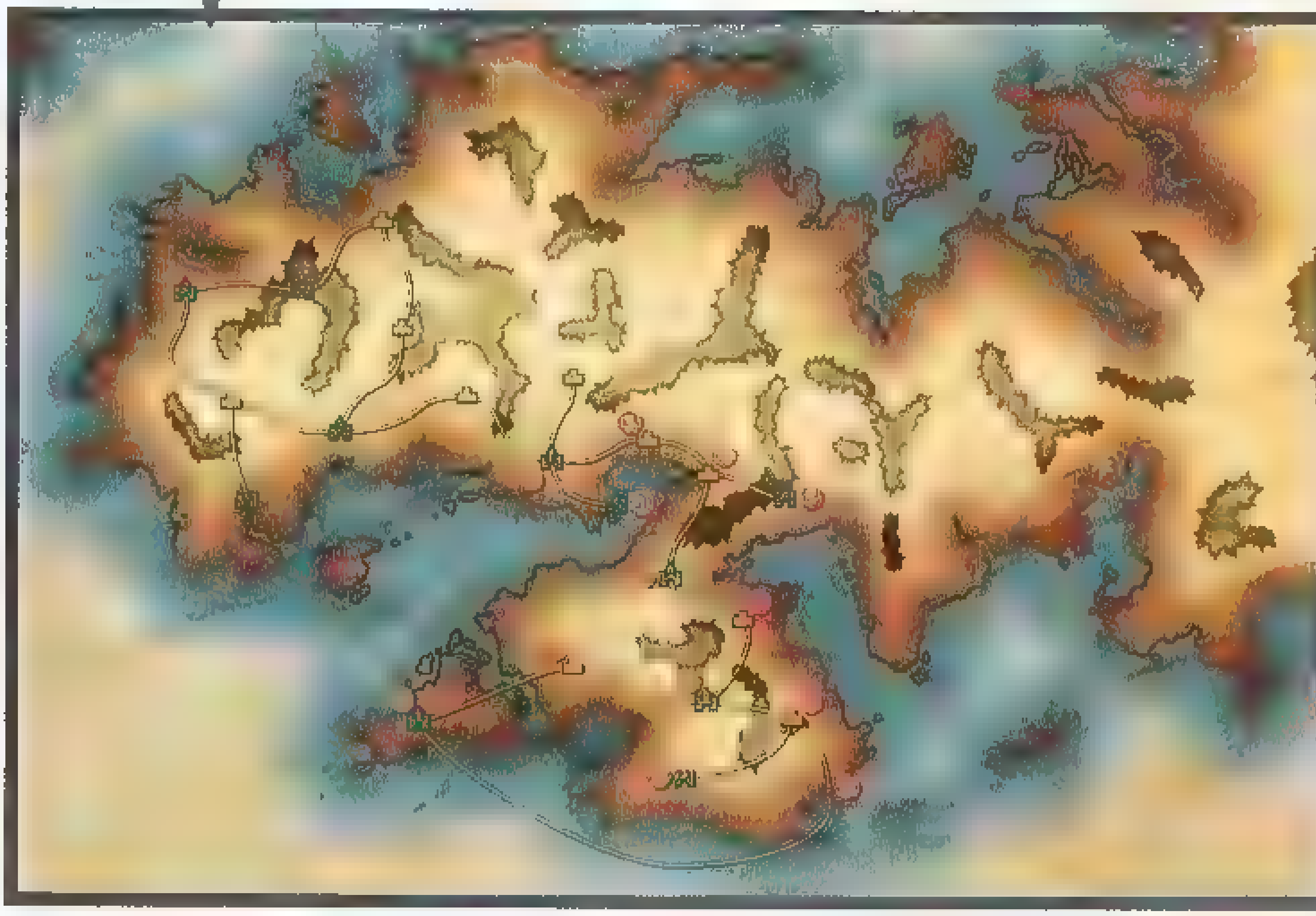
通常	レア
ポーション	ブロンズシールド
ハイポーション	チェインメイル
毒消し	チェインプレイト
目薬	シルクのローブ



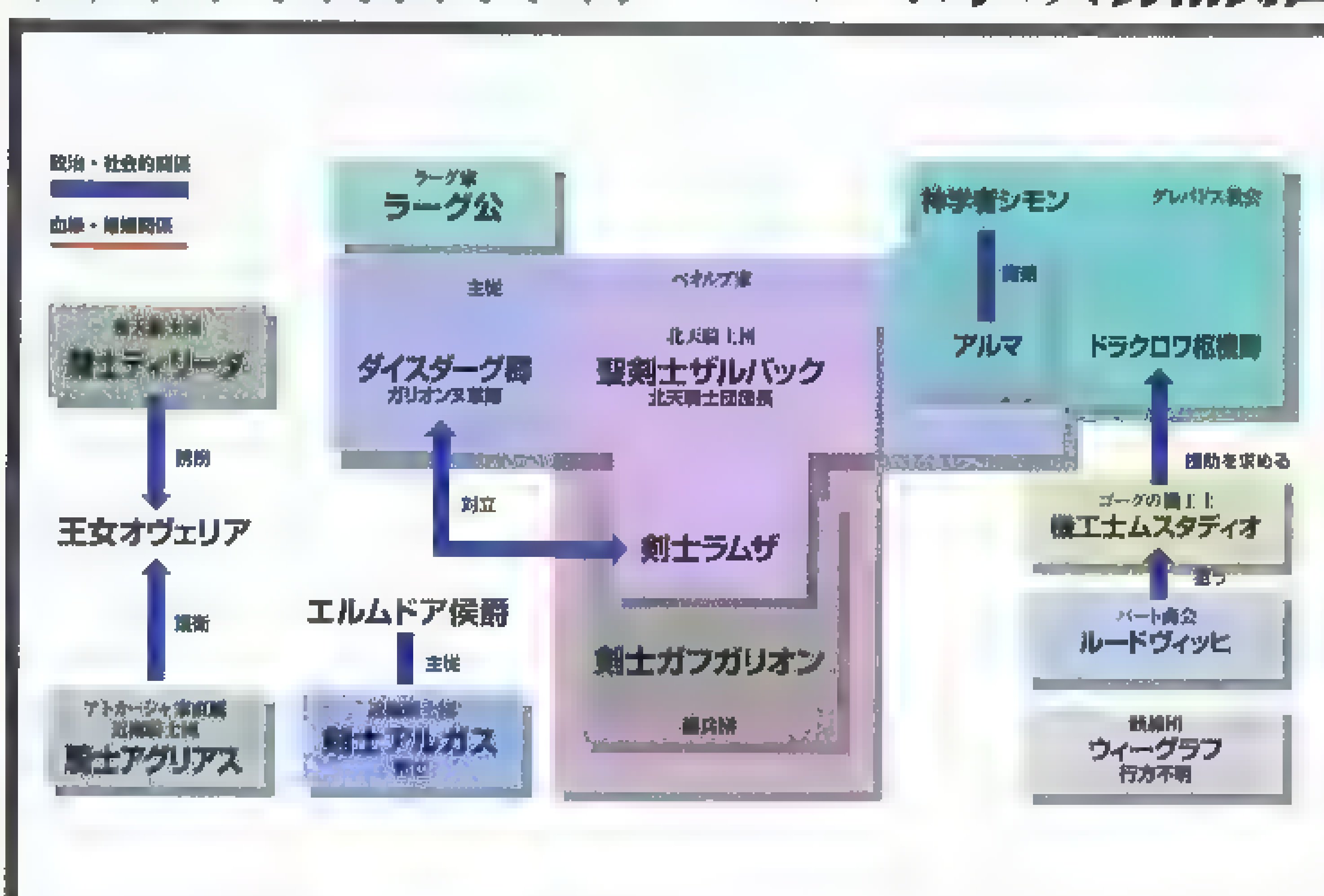
CHAPTER 2
利用する者される者
THE MANIPULATOR & THE SUBSERVIENT



map 進行ルートマップ



correlation スタート時の人物相関図



flowchart

フローチャート

種類	マップ名、イベント名	No.	P	出	発生条件
イベント	オーボンヌ修道院	-	-	-	
戦闘	貿易都市ドーター	2	166	4	
[illegible]	アラグアイの森	3	167	4	
[illegible]	ゼイレキレの滝	4	168	4	
戦闘	城塞都市ザランダ	6	169	4	
イベント	オヴェリアの不安	6	-	-	ザランダから移動
戦闘	バリアスの丘	7	170	4	
イベント	ドラクロワ枢機卿と聖石	8	-	-	ライオネル城に移動
戦闘	ツィゴリス湿原	9	171	5	
[illegible]	聖石に群がる者ども	-	-	-	ブレーブストーリーにて
[illegible]	機工都市ゴーグ	10	172	5	ゴーグから移動
イベント	ディリータの忠告	11	-	-	ウォージリスに移動
イベント	[illegible]	11	-	-	ウォージリスから移動
戦闘	バリアスの谷	12	173	5	
戦闘	ゴルゴラルダ処刑場	13	174	5	
戦闘	ライオネル城城門前	8	175	5	
戦闘	ライオネル城城内	8	176	5	ライオネル城城門前戦闘後
イベント	獅子戦争勃発	-	-	-	ライオネル城城内戦闘後

様々な人々の思惑が壮絶なうねりとなる。時は再び獅子戦争勃発前夜。

貴族の子ラムザと貴族に引き取られた平民の子ディリータが友情で結ばれていたときは、ジークデン砦の爆発で終わりを迎えた。人と人との争いの中で翻弄されるラムザは、次第に人知を越えた存在との戦いに巻き込まれていく。ここCHAPTER2では、ラムザがルカヴィの存在を知るまでの戦いと、獅子戦争勃発までが語られる。我々は、イヴァリスの覇権をめぐる現実の人間の愚かな姿と、伝説に過ぎないと言われていたルカヴィの恐ろしい姿を同時に目撃することになる。そして、現実と伝説の戦いが勃発する。

■貿易都市ドーター

オヴェリア追跡

誘拐されたオヴェリア救出のために後を追うアグリアス。ディリータを確認するために追うラムザ。通りかかったドーターで、何者かがラムザらを襲う。

■ゼイレキレの滝

ディリータとともに

王女オヴェリアとディリータが北天騎士団騎士団に襲われる。ラムザは、オヴェリアを守るためにディリータとともに戦う。

■城塞都市ザランダ

機工士

バート商会に狙われる機工士ムスタディオとの出会いが、聖石をめぐる大きな運命のうねりへと、ラムザを巻き込んでいく。

■ゴーグのスラム街

機工都市ゴーグ

助けを求めたドラクロワ枢機卿の罠に落ちるラムザとムスタディオ。

■ゴルゴラルダ処刑場

枢機卿の手に落ちたオヴェリアとアグリアス救出に向かうラムザを、ガフガリオンの罠が待ちかまえる。

■ライオネル城

ライオネル城城内

聖石を使い、ルカヴィの力を手に入れる枢機卿。人ならぬ者の存在を知ったラムザは、後戻りの出来ない戦いに足を踏み入れていく。

SCENARIO

攻略のポイント

SCENARIO

時間の流れがようやく戻ってきた。これからが本当の戦いだ。ディリータの真の目的を知るために、オヴェリアを助けるために、ラムザは戦い続ける。信じていた人に裏切られた苦い思い出は、まだ心の隅から消えない。これからも裏切られないとは限らない。だが新しい出会いもある。ラムザを信じて行動をともにしてくれる戦友との出会い。自分を信じてくれる人のために、ラムザは戦い続ける。

新たな仲間との出会い 加えるべきか無視すべきか

Chapter2突入直後に、ラッドやアリシアといった汎用ユニットを味方にする機会がある。味方にしたいところだろうが、ここではあえて無視することを勧めたい。このゲーム中には、味方になる固定ユニットがラムザを含めて13人登場する。Chapter1である程度育てた汎用ユニットがすでに存在するので、これ以上増やすと結局除名せざるを得なくなる。またモンスターを味方にして卵を生ませ、密猟してレアアイテムを入手する際、空き人数が多ければそれだけ多くの卵を生むことができる。よって彼らを味方にすることはない。一旦味方にして装備品をすべて外した後、除名してしまおう。

救助すべきユニットが 続々登場

アラグアイの森以降、固定ユニットを救助するシナリオが3つ続く。このうちオヴェリアは必ず助けなければならないが、ボコとムスタディオはChapter1と同様の理由で、救助しない選択をするといい。どちらも戦闘後味方にする機会がある。

ゲストユニット その育て方

Chapter2には、ゲストとして戦闘に参戦するユニットが6人いる。ここではその6人の育て方について解説する。

まずガフガリオンだが、彼は最終的にラムザと袂を分かつことになるので、育てる必要はない。アラグアイの森をクリアしてゼイレキレの滝を訪れる際には、装備品とアビリティをすべて外してしまおう。

次にディリータとオヴェリア。ディリータはゼイレキレ

の滝で参戦するだけで、戦いが終われば去ってしまう。装備品も入手できない。味方なので盗むこともできない。オヴェリアはゲストとして味方になるものの、結局ゼイレキレ以降は一度も参戦しないまま去ってしまう。編成は可能なので、装備品だけはもらっておこう。

ボコはアラグアイの森での戦いが終了すると、すぐに正式メンバーとして味方にできる。ただし育ててもイベントには何の関係もない。放っておくと無尽蔵に卵を生むので適当に除名する必要がある。

最後にアグリアスとムスタディオ。彼らは最初ゲストとして参戦するが、ムスタディオはゴーグのスラム街クリア後、アグリアスはバリアスの谷クリア後に正式な味方になる。このふたりを味方にしたら、処刑場での戦いの前にバリアスの谷で狙撃と聖剣技を覚えさせよう。前述の通り、ゲストとして参戦している間はアビリティを何ひとつ覚えさせる必要はない。正式な味方になるときには忘れているからだ。ただし例外として、次に述べるアンデッド戦に備え、ムスタディオに邪心封印を覚えさせておこう。

ちなみに、Chapter4で仲間にできるユニットのほとんどはムスタディオがいないと味方にならない。よってどのような事態になろうと彼だけは絶対に除名してはならない。

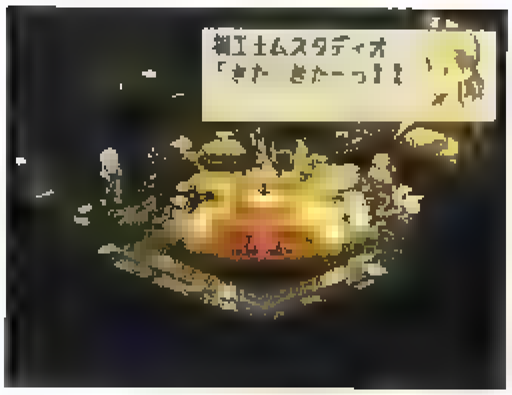
アンデッド戦 その有効な対策

Chapter2では初のアンデッド戦が待っている。ツィゴリス湿原での戦いがそれだ。アンデッドは倒しても復活するので、ここに行くまでにアンデッドを石化させる邪心封印をムスタディオに覚えさせておきたい。それ以外には陰陽士の碑封印しかないが、チャージ時間と必要なJpを考えると負担が大きい。風水の石化は湿原では使えない。

Chapter2 ショップと買い物

Chapter2で必ず買っておきたいアイテムは、最後の対ルカウィ戦で必須となるまもりの指輪。貿易都市ヴォージリスで5個買えれば最良だ。またラバーシューズを買っておけば、ライオネル城城門前に登場する弓使いがライトニングボウを装備している場合に対処できる。ツィゴリス湿原で登場するスケルトンのサンダーソウルも回避できる。なお機工都市ゴーグに足を踏み入れると、このChapterをク

ムスタディオは除名禁止



Chapter4のサブイベントは、ムスタディオとその父とのやりとりで進行する。よって彼がいないとこの一連のイベントは発生せず、そのイベントで味方になるはずだった固定ユニットも登場しない。

リアするまでライオネル城以北での買い物はできなくなる。

ライオネル城の城門の開け方 ヒントはすでに示されている

ライオネル城の城門を開けるためのスイッチは、城門の左側にある。パリアスの丘をクリアした後、ドラクロア枢機卿に会うためにライオネル城を訪れる際、城の衛兵が門を開けてくれる。そのイベントをよく見ておこう。

モンスターを育てる必然性は 果たしてあるのか

ボコをはじめ、このChapterからモンスターを味方にする機会も増えるはず。ところでこのゲームにおいてモンスターを味方にして、育てることに意味はあるのか？　答えはNOだ。モンスターがいなくて困る局面はないし、アビリティを覚える楽しみを考えれば、人間ユニットを育てるほうがずっと楽しい。ただし唯一モンスターが役に立つ局面がある。ゴルゴラルダ処刑場である。高低差無視の特性を持つヴァンパイアに城壁を登らせ、城壁の上にいる敵を片っ端から石化させられるからだ。ここ以外でモンスターを活躍させられるマップは、見当たらない。

ガフガリオンを倒して クリスタル継承は可能か

ガフガリオンを倒してアビリティを継承することはできない。ガフガリオンを倒すとカウントなしでクリスタルになるが、HPとMPを回復できるだけ。ごくまれにアビリティ継承の選択肢が出るが、継承できるのはJp0で覚えられる装備変更のみ。暗黒剣のアビリティは、誰でクリスタルを取ろうと、何ひとつ継承できない。

最低限これだけは 覚えさせたいアビリティ

Chapter2で最低限必要となるアビリティは、陰陽士の命吸唱または時魔道士のグラビデ、グラビガだ。ライオネル城城内の戦闘までに、ぜひとも覚えさせておきたい。またラムザにJump+2か高低差無視を覚えさせておくと、ライオネル城城門前での戦いが楽になる。

SCENARIO

この章で必要な風水

Chapter2あたりから、風水士にジョブチェンジできるようになるユニットも出てくるだろう。よってここには、覚えていると便利な風水術を表にまとめてみた。◎はぜひ覚えたいもの、○はあると便利なもの、△はどちらでもいいもの、×はなくてもよいものを表している。風水士がいなければ困る事態は特にないが、戦闘に参加させるときはぜひ参考にしてほしい。

風水名	必要度
落とし穴	△
水塊	△
腐地獄	[illegible]
彫塑	[illegible]
局地地震	△
かまいたち	△
鬼火	△
底なし沼	△
砂嵐	×
吹雪	×
突風	△
溶岩ボール	×

Shop Data
ショップデータ

Chapter3新登場アイテム 貿易都市ウォージリス、機工都市ゴーグは処刑場のイベントバトル終了後、
それ以外はツィゴリス湿原のイベントバトル終了後のデータ

腕部装備アイテム

[illegible]	[illegible]	[illegible]	イクーロス	ライオネル	ガリランド	ドーター	ザランダ	ゴーグ	ウォージリス
ナイフ	プラチナメッサー	1800／900	●	●	●				
剣	さんごの剣	3300／1650	●	●					
刀	阿修羅	1600／800				●			●
刀	虎鉄	3000／1500				●			●
刀	備前長船	5000／2500							●
斧	巨人の斧	4000／2000	●	●					
ロッド	ポイズンロッド	500／250			●	●	●		●
杖	蛇の杖	2200／1100			●	●	●		●
杖	魔術師の杖	4000／2000							●
鎖	フレイル	1200／600							●
銃	ロマンダ銃	5000／2500						●	
自動弓	クロスボウ	2000／1000	●	●				●	
弓	氷の弓	2000／1000	●	●					
弓	ライトニングボウ	3000／1500	●	●					
楽器	ラミアの竪琴	5000／2500				●			●
辞書	バトルディクト	3000／1500				●			●
槍	ジャベリン	1000／500	●	●					
槍	スピア	2000／1000	●	●					
棒	サイプレスパイル	1000／500			●	●	●		●
棒	バトルバンブー	1400／700			●	●	●		●
盾	ラウンドシールド	1600／800	●	●		●			●
盾	ミスリルシールド	2500／1250	●	●		●			●
盾	ゴールドシールド	3500／1750	●	●		●			●

頭部装備アイテム

[illegible]	[illegible]	[illegible]	イクーロス	ライオネル	ガリランド	ドーター	ザランダ	ゴーグ	ウォージリス
兜	バルビュータ	1500／750	●	●					
兜	ミスリルヘルム	2100／1050	●	●					
兜	ゴールドヘルム	2800／1400	●	●					
帽子	ヘッドギア	1200／600			●	●	●		●
帽子	三角帽子	1800／900			●	●	●		●
帽子	グリーンベレー	3000／1500			●	●	●		●

胸部装備アイテム

[illegible]	[illegible]	[illegible]	イクーロス	ライオネル	ガリランド	ドーター	ザランダ	ゴーグ	ウォージリス
鎧	ミスリルアーマー	2000／1000	●	●					
鎧	プレイトメイル	3000／1500	●	●					
鎧	ゴールドアーマ	3600／1800	●	●					
服	ミスリルベスト	1500／750			●	●	●		●
服	アダマンベスト	1600／800			●	●	●		●
服	魔術士の服	1900／950			●	●	●		●
服	ブリガンダイン	2500／1250							●
ローブ	魔術師のローブ	4000／2000			●	●	●		●

アクセサリアイテム

[illegible]	[illegible]	[illegible]	イクーロス	ライオネル	ガリランド	ドーター	ザランダ	ゴーグ	ウォージリス
靴	スパイクシューズ	1200／600	●	●	●	●	●	●	●
靴	ラバーシューズ	1500／750	●	●	●	●	●	●	●
小手	パワーリスト	5000／2500	●	●	●	●	●	●	●
指輪	まもりの指輪	5000／2500	●	●	●	●	●	●	●
腕輪	ダイアの腕輪	5000／2500						●	●
腕輪	まもりの腕輪	7000／3500	●	●	●	●	●	●	●
マント	革のマント	800／400	●	●	●	●	●	●	●
マント	魔道士のマント	2000／1000	●	●	●	●	●	●	●

消費アイテム

[illegible]	[illegible]	[illegible]	イクーロス	ライオネル	ガリランド	ドーター	ザランダ	ゴーグ	ウォージリス
手裏剣	手裏剣	50／25			●	●	●		●
たま	かとんのたま	250／125			●	●	●	●	●
たま	ひょうすいのたま	250／125			●	●	●	●	●
たま	らいじんのたま	250／125			●	●	●	●	●
回復薬	エーテル	50／25		●	●	●	●	●	●
回復薬	聖水	2000／1000		●	●	●	●	●	●
回復薬	万能薬	350／175		●	●	●	●	●	●

まもりの指輪を購入しておく

貿易都市ドーターには忍者刀など珍しいアイテムがそろっているので、先を見越した購入計画を立てておくといいだろう。また、銃は全Chapterを通して機工都市ゴーグでのみ販売されている。必要性とその価格から判断すると、ここではまだ購入しないほうがいい。この章で初めてルカヴィと対決することになる。ルカヴィは致命的なステータス異常を引き起こす攻撃をしかけてくる。まもりの指輪をできれば5個購入しておきたい。

貿易都市ドーター

出撃可能人数：４名





A アグリアス
B ガフガリオン

No	ジョブ	性	右腕部	左腕部	頭部	胸部	アクセサリ	アビリティ	
1	シーフ	男	メイノマッシャー	－	ヘッドギア	ミスリルベスト	スモ ルマント	基本技	防御
2	シーフ	男	ブラインナイフ	－	赤ずきん	服		チャージ	戦技
3	弓使い	女	ロングボウ	－	－	革の服		装備変更	
4	弓使い	女	ボウガン	ラウンドシールド	－	ミスリ レベスト	スモールマント	アイテム	アイテム発見移動
5	黒魔道士	男	フレイムロッド	－	ヘッドギア	革の服	バトルブーツ	装備変更	
6	黒魔道士	男	フレイムロッド		－	シルクのロ ブ	－	白魔法	アイテム

Scenario シナリオ

【オウェリア追跡】
アグリアス　申し訳ございませぬ。オヴェリア様は必ず私が‥!
ラムザ　僕も、僕も行きます！ 足手まといにはなりません！ この目で確かめなきゃいけないんだ！
ガフガリオン　‥さっきの小僧か?
【貿易都市ドーター】
騎士らしき男　貴様たちを"異端者"にするのは簡単なことなんだぞ　ひとり残らず殺すんだ。いいな。
●物語は再び獅子戦争勃発の直前。オヴェリア王女誘拐犯にティリータの姿を見たラムザは、王女救出のため後を追う王家近衛騎士アグリアスと行動を共にする　そのラムザ一行を、何者かが傭兵を雇い、狙う。

すべての敵を倒せ

アグリアスの聖剣技とガフガリオンの暗黒剣だけで敵を一掃することができる。それほどこのふたりのゲストユニットは強い，このような難易度の低いマップでは、ラムザたち操作可能なユニットを白魔道士や時魔道士にジョブチェンジしておくといい，攻撃効果が期待できないジョブでも手軽にJpを取得できるからだ。

ナイトやモンクなど、接近戦を挑むタイプのジョブで味方ユニットを編成することは避けたい。敵ユニットと隣接して待機した場合、アグリアスの聖剣技の巻き添えを喰らうことがあるからだ、攻撃系のジョブであれば、スピ　ドブレイクをセットした弓使いがいいだろう。敵のシーフと弓使いは、いずれもSpeedによって攻撃力が変化する武器を装備しているからだ　マジックブレイクを覚えているようなら、敵黒魔道士に対しても効果がある．

ABILITY—アビリティ

STEP 1
武器を盗む
ケアル
アレイズ

STEP 2
スピードブレイク
マジックブレイク
魔吸唱

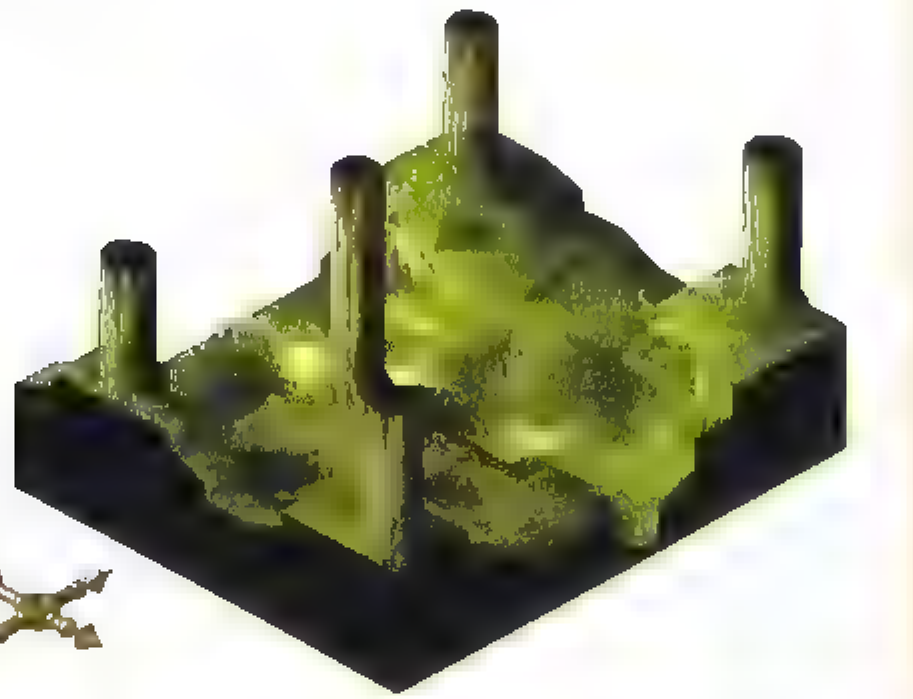
ITEM—アイテム

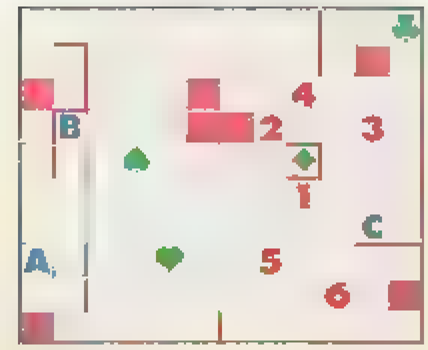
通常
ポーション
ハイポーション
エーテル
やまびこ草

レア
氷の弓
手裏剣
ラウンドシールド
パルピュータ

アラグアイの森

出撃可能人数：4名





A アグリアス
B:ガフガリオン
C:ボコ

No.	ジョブ	アビリティ1	アビリティ2	アビリティ3	密猟(通常)	密猟(レア)	特徴
1	ブラックゴブリン	タックル	回転パンチ	-	ハイポーション	毒消し	弱点水
2	ゴブリン	タックル	めつぶし	-	ポーション	ハイポーション	弱点水
3	ゴブリン	タックル	めつぶし		ポーション	ハイポーション	弱点水
4	ゴブリン	タックル	めつぶし		ポーション	ハイポーション	弱点水
5	ゴブリン	タックル	めつぶし		ポーション	ハイポーション	弱点水
6	ゴブリン	タックル	めつぶし		ポーション	ハイポーション	弱点水
C	チョコボ	チョコアタック	チョコケアル		フェニックスの尾	ハイポーション	水面移動

(1)すべての敵を倒せ
(2)チョコボを救助せよ

このマップの選択肢にはさほど意味がない。どちらを選んでも戦闘後にボコを仲間にすることができるので、ボコが戦闘不能状態になってもゲームオーバーにならない選択肢1を選ぶといいだろう。ただ、心情的に選択肢2を選ぶことが少なくないと思われるので、ここではボコ救助に重点を置いて解説する。

絶対にボコが戦闘不能状態にならない方法 それは、ボコに味方ユニットを騎乗させることである。このボコに限らず、チョコボには騎乗することができる。チョコボに騎乗した場合、チョコボは騎乗している味方ユニットが戦闘不能状態になって落ちない限り無敵なのだ。騎乗された場合、チョコボのCTはカウントされなくなるため、チョコケアルは使用できないが、倒されるよりはいいだろう。

Scenario シナリオ

【アラグアイの森】
ガフガリオン　ゴブリンの森に迷い込むとはマヌケなチョコボだぜ！
ラムザ　飼い慣らされたチョコボより野生のチョコボの方が強いって、以前、ディリータが言ってたっけ。大事な戦力になるかも？
ガフガリオン　助けるつもりか、ラムザ？　金にはならんぞ！
アグリアス　オヴェリア様をお救いするのに役立つかもしれないが…。
●傭兵を退け、南天騎士団の紋章をつけた誘拐犯が逃げ込んだであろうベスラ要塞を目指すラムザ一行は、途中、ゴブリンの住み処となっているアラグアイの森で、野生のチョコボを救出する。

ABILITY—アビリティ

STEP 1
ブリザド
パワーブレイク
チャクラ

STEP 2
ブリザラ
—
—

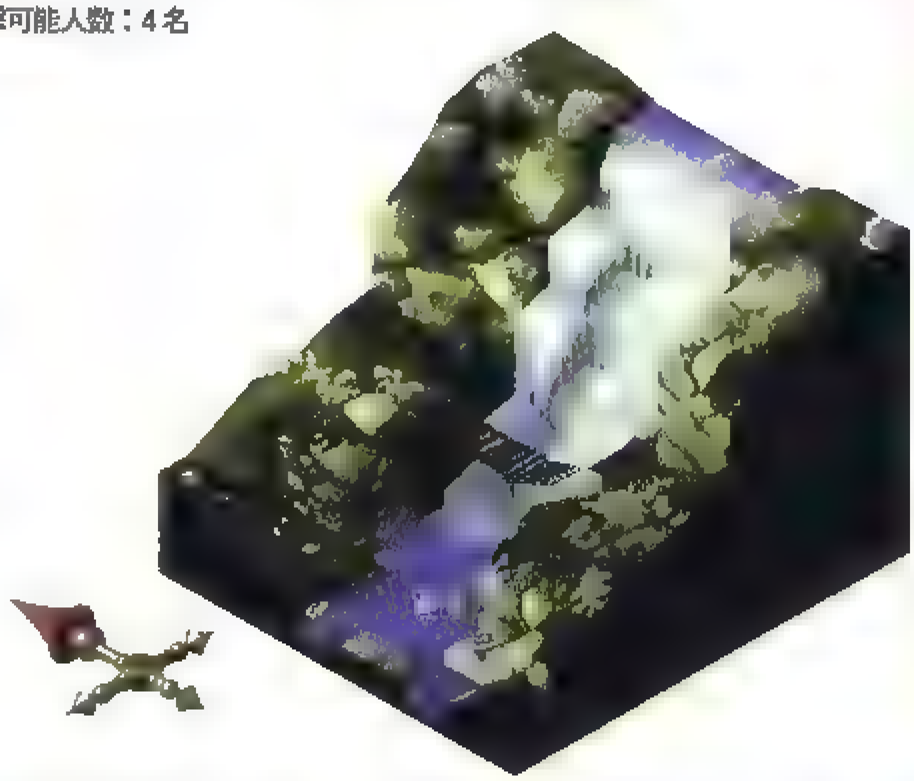
ITEM—アイテム

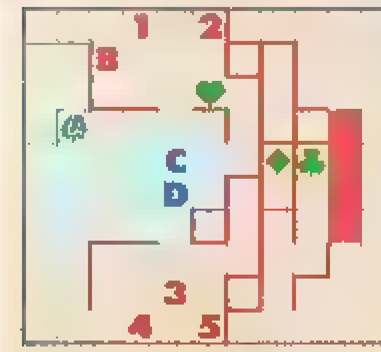
通常	レア
金の針	ヘッドギア
フェニックスの尾	ミスリルアーマー
ポーション	ミスリルベスト
ハイポーション	スパイクブーツ

ゼイレキレの滝

【ゼイレキレの滝】

出撃可能人数：4名





A·アグリアス　C.オウェリア
B ガフガリオン　D·ティリータ

No.	ジョブ	性	右腕部	左腕部	頭部	胸部	アクセサリ	アビリティ	
1	ナイト	男	ミスリルソード	ラウンドシールド	バルビュータ	チェインメイル	バトルブーツ	基本技	装備変更
2	ナイト	男	アイアンソード	ブロンズシールド	アイアンヘルム	シルクのローブ		アイテム	チャージ
3	ナイト	男	ロングソード	ラウンドシールド	バルビュータ	ミスリルアーマー	スモールマント	話術	チャージ
4	ナイト	男	ロングソード	ブロンズシールド	アイアンヘルム	チェインメイル		装備変更	
5	ナイト	男	ブロンズソード	ラウンドシールド	バルビュータ	チェインメイル		話術	装備変更
C	プリンセス	女	ホワイトスタッフ	－	三角帽子	魔術師のローブ		チャージ	戦技
D	ホーリーナイト	男	さんごの剣	ミスリルシールド	バルビュータ	プレイトメイル	バトルブーツ	反撃タックル	Move+1

Scenario シナリオ

【セイレキレの滝】
ラムサ　また、力の弱い者を犠牲にしようというのか……。
ティリータ　こんなところで再会するとはな! あいかわらず兄キたちの言いなりか?
●王女を誘拐したディリータが北天騎士団に包囲される。だが、この北天騎士団は王女を殺す命令を受けていた。ガフガリオンは騎士団側につく。ラムザとアグリアスは、王女を守るため、ディリータと共に北天騎士団と戦った。それは、北天騎士団を敵にまわすことを意味した。後、ラムザらは、庇護を求め、グレバドス教会ナンバー2のライオネル領主ドラクロワ枢機卿の城を目指した。

王女オヴェリアを死守せよ

戦闘前のイベントでガフカリオンが敵ユニットになってしまう。そのため、このマップに突入する前に、ガフガリオンの装備をすべて解除し、ジョブもアイテム士にしておこう。こうしておけばガフガリオンは戦闘開始時点において、すでに無力化されており、無限のストックでHPを回復するJp稼ぎ用敵ユニットとなるのである。ガフガリオンは瀕死状態になると逃亡する。

橋向こうにいる敵ナイトはディリータに任せる。オヴェリアは自らにマバリアをかけたあとは、ひたすら逃げ回るだけ。HPは意外と高いので、2回ほどの攻撃には耐えられるはずだ。敵ナイトがオヴェリアを追うことがある。この場合は、アグリアスの聖剣技を使って素早く倒してしまいたい。ゲストユニットであるディリータは高価なアイテムを装備しているが、残念ながら盗むことはできない。

ABILITY—アビリティ

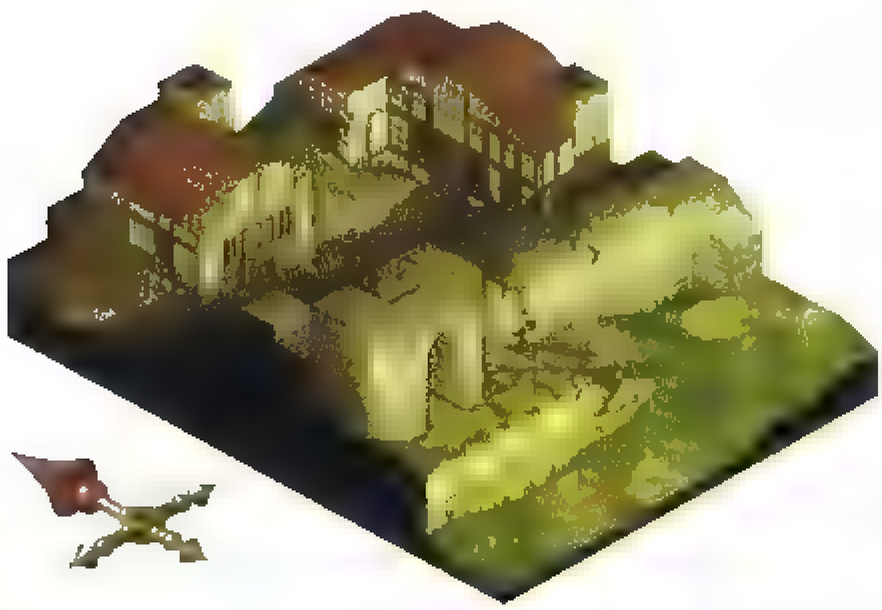
STEP 1	STEP 2
チャクラ	ハートを盗む
ポーション	勧誘
パワーブレイク	命脈購

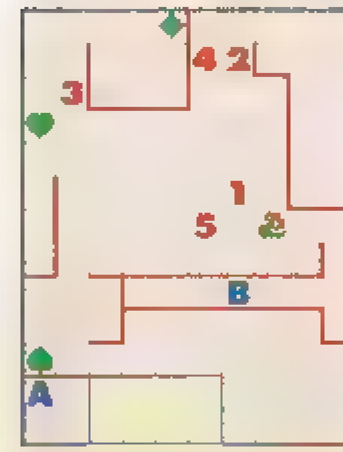
ITEM—アイテム

通常	レア
♠ エーテル	革のマント
♦ やまびこ草	プラチナメッサー
♥ 金の針	さんごの剣
♣ フェニックスの尾	ポイズンロッド

城塞都市ザランダ

出撃可能人数：４名





A:アグリアス
B.ムスタディオ

No.	ジョブ	性	右腕部	左腕部	頭部	胸部	アクセサリ	アビリティ	
1	ナイト	男	ミスリルソード	ミスリルシールド	ミスリルヘルム	ミスリルアーマー	バトルブーツ	拳術	アイテム
2	ナイト	男	ミスリルソード	ラウンドシールド	バルビュータ	シルクのローブ	バトルブーツ	拳術	アイテム
3	弓使い	女	銀の弓		ヘッドギア	ミスリルベスト	バトルブーツ	戦技	アイテム
4	弓使い	女	氷の弓		ヘッドギア	アダマンベスト	バトルブーツ	盗む	戦技
5	黒魔道士	男	ポイズンロッド		ヘッドギア	シルクのローブ	スモールマント	アイテム	時魔法
6	黒魔道士	男	アイスロッド		ヘッドギア	魔術師のローブ	スモールマント	時魔法	アイテム発見移動
B	機工士	男	ロマンダ銃		ヘッドギア	ミスリルベスト	バトルブーツ	戦技	取得JpUP

⑴すべての敵を倒せ
⑵機工士ムスタディオを救助せよ

選択肢によって勝利条件と難易度が変わる。選択肢１を選ぶとムスタディオが戦闘不能になってもゲームオーバーにはならない。選択肢１と２のいずれを選んでも、ムスタディオを仲間にするかどうかは、戦闘後に選択することになるので、ここでは選択肢１を選ぶのが賢明だろう。

このマップの大きな特徴は、味方と敵を隔てるようにそびえる壁。敵黒魔道士は壁越しに攻撃魔法を使ってくるので、こちらも壁越しに攻撃できる攻撃魔法や拳術、風水術を駆使して一刻も早く倒したい。モンクに地烈斬を覚えさせているのであれば、その効果を大いに発揮してくれる。

ムスタディオは壁の上を移動し、銃で敵を攻撃する。選択肢２を選択した場合は、味方アイテム士ひとりをムスタディオの回復役として用意しておくといい。

Scenario シナリオ

【城塞都市ザランダ】
ムスタディオ　ルードヴィッヒのヤローに言っておけ！ 親父に指一本でも触れてみろ、「聖石」は二度と手に入らないことになるってなッ！
【機工士】
ムスタディオ　バート商会は、裏では阿片密輸から奴隷売買まで悪どいことをやっている犯罪組織なのさ。
【オウェリアの不安】
オウェリア　…ドラクロワ枢機卿は私を利用したりしないかしら？
●バート商会のルードヴィッヒに父親を拉致され、狙われる機工士ムスタディオ。彼は父親救出の助力をドラクロワ枢機卿に求めるため、ラムザらに同行する。

ABILITY―アビリティ

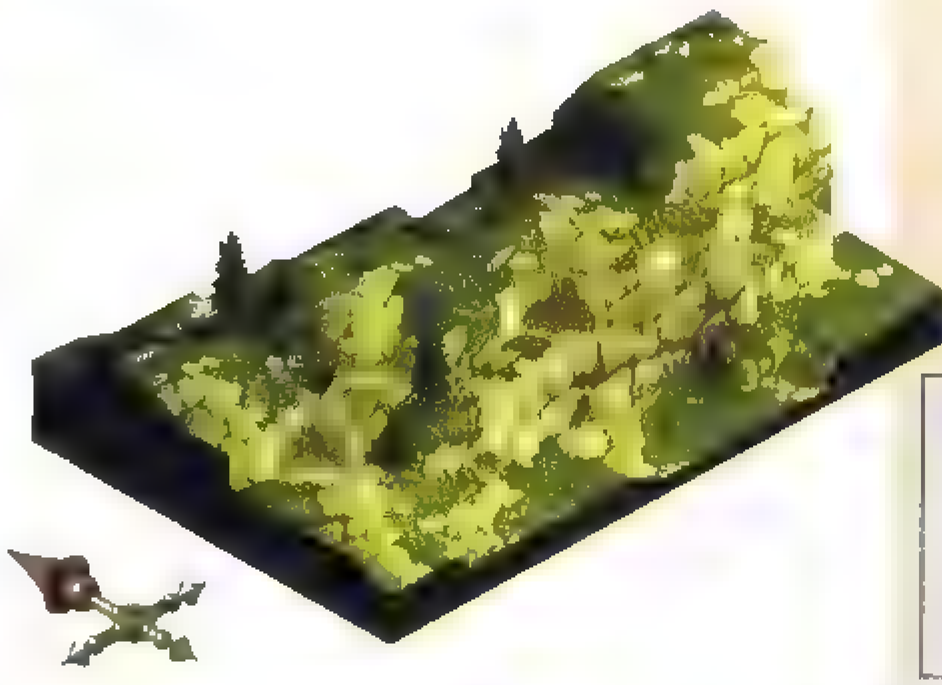
STEP 1	STEP 2
罵地獄	地烈斬
パワーブレイク	武器を盗む
命吸唱	―

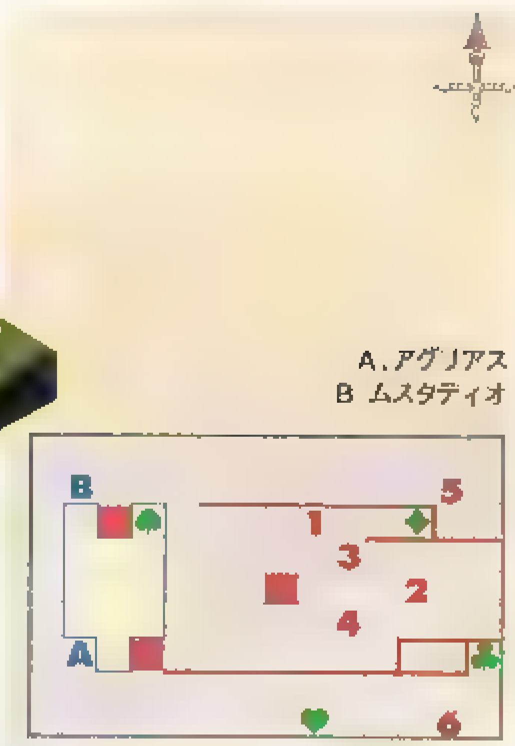
ITEM―アイテム

通常	レア
ポーション	蛇の杖
ハイポーション	サイプレスパイル
エーテル	ミスリルシールド
やまびこ草	ミスリルヘルム

バリアスの丘

出撃可能人数：4名





No.	ジョブ	性	右腕部	左腕部	頭部	胸部	アクセサリ	アビリティ	
1	ナイト	男	ミスリルソード	ミスリルシールド	ミスリルヘルム	魔術師のローブ	バトルブーツ	アイテム	装備変更
2	ナイト	男	ミスリルソード	ミスリルシールド	ミスリルヘルム	プレイトメイル	バトルブーツ	アイテム	装備武器ガード
3	弓使い	男	銀の弓		ヘッドギア	ミスリルベスト	バトルブーツ	盗む	アイテム
4	弓使い	男	クロスボウ	ミスリルシールド	三角帽子	アダマンベスト	スモールマント	戦技	アイテム
5	召喚士	女	サンダーロッド	–	ヘッドギア	魔術師のローブ	スモールマント	時魔法	装備変更
6	召喚士	女	蛇の杖		ヘッドギア	アダマンベスト	スモールマント	白魔法	時魔法

Scenario シナリオ

【バリアスの丘】
ラムザ　何故、奴らはきみを追う? 理由を話してくれないか。
ムスタディオ　すまない…。今はまだ話すことができないんだ…。
【タイスタークの奸計】
タイスターク　本物の実行犯たちは修道院近くの林の中で死体で発見された。何者かが、我々の計画をかぎつけて邪魔をしようとしている…。
●ルードヴィッヒに雇われた傭兵がムスタディオを狙い、ラムザたちに襲いかかる。一方そのころ、南天騎士団のしわざに見せかけたオヴェリア王女の狂言誘拐に失敗したダイスダーグは、オヴェリアとラムザらの抹殺をガフガリオンに命じていた。

すべての敵を倒せ

起伏の激しいマップ。両端に潜む2体の敵召喚士がいやな存在だが、直接倒そうとして下に降りてしまうと、敵弓使いの集中攻撃を浴びてしまう。しかもJumpが4以上でないと遠回りしなければ上へは戻れないので、下に降りずに敵召喚士を攻撃できる遠距離攻撃のジョブを中心とした編成にする。風水士や弓使いがいいだろう。特にこのマップには地形パネルが2種類しかないので、風水士は薫地獄と局地地震さえ覚えていればいい。

ムスタディオは銃を装備していれば、腕を狙うで敵をドンアクにできるので、左の敵召喚士を彼が止めてくれることを願う。この時点での召喚魔法は怖い存在なので、召喚士は優先して倒しておきたい。初期配置で味方ユニットを十字型に並べてプロテスをかけておけば、敵弓使いの攻撃を気にすることなく、敵召喚士を倒すことに専念できる。

ABILITY—アビリティ

STEP 1
薫地獄
局地地震
腕を狙う

STEP 2
パワーブレイク
マジックブレイク
プロテス

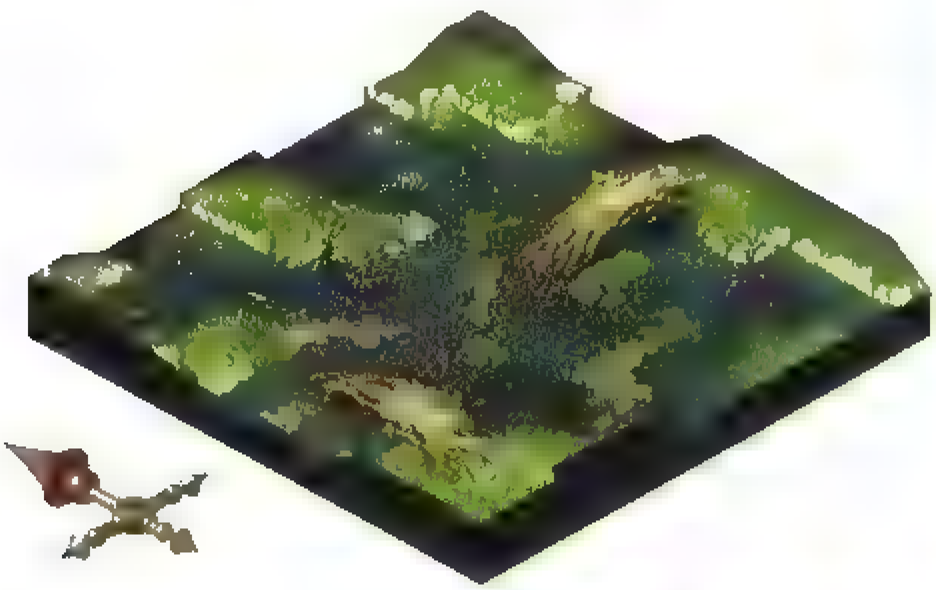
ITEM—アイテム

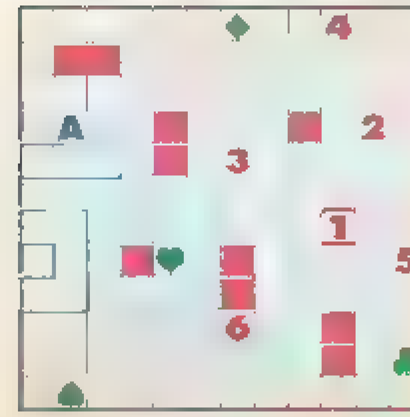
通常
金の針
フェニックスの尾
ポーション
ハイポーション

レア
三角帽子
プレイトメイル
アダマンベスト
パワーリスト

ツィゴリス湿原

出撃可能人数：5名





A ムスタティオ

No.	ジョブ	アビリティ1	アビリティ2	アビリティ3	密猟(通常)	密猟(レア)	特徴
1	ボーンスナッチ	手刀	アクアソウル	–	ハイポーション	パルチザン	アンデッド,吸収:暗,弱点:炎・聖
2	フロータイボール	闘撃	–	–	手裏剣	プラチナメッサー	飛行移動,半減:風,弱点:冷
3	グール	霊気を飛ばす	スノーブタッチ	–	エーテル	くない	アンデッド,吸収:暗,弱点:炎・聖
4	グール	霊気を飛ばす	スノーブタッチ	–	エーテル	くない	アンデッド,吸収:暗,弱点:炎・聖
5	スケルトン	手刀	サンダーソウル	–	聖水	エーテル	アンデッド,吸収:暗,弱点:炎・聖
6	スケルトン	手刀	サンダーソウル	–	聖水	エーテル	アンデッド,吸収:暗,弱点:炎・聖

すべての敵を倒せ

沼に入ると毒を受けてしまう 動かずに敵が近寄るのを待ち、弓や銃、魔法などでダメージを与える，接近戦を得意とするジョブはほとんど役に立たないと思ったほうがいいだろう。フロータイボール（うりぼうの場合あり）以外はアンデッドなので、弱点であるファイアの魔法を使いたいところだが、雨が降っているのでサンダーのほうが高い威力を発揮する 逆に敵のサンダーソウルは脅威なので、ラバーシューズで無効にしてしまおう。

味方ユニットをふたりほど白魔道士にして、回復兼攻撃魔法役にすれば、早いターンで戦闘を終わらせることができる。敵はテレポをセットしているが、無謀なワープはまずしない，少しずつ近寄ってくるので、接近してきた敵から1体ずつ順番に倒していけばいい。アンデッドはランダムで復活するが、石化させてしまえば復活はしない。

Scenario シナリオ

【ドラクロワ枢機卿と聖石】

ドラクロワ 聖石にはルカヴィたちを凌ぐ"御力"が備わっているとか。ゴーグの地下で聖石を見つけたためにバート商会に狙われたのですね。教会が責任を持って管理します。我らの兵が悪漢どもと戦っている隙に一刻も早く聖石を持ち帰るのです。

●ドラクロワ枢機卿は、オヴェリアの保護とムスタディオの援助を約束し、ムスタディオが狙われた理由である聖石の管理をも申し出た，その枢機卿もまた、伝説の聖石ゾディアックストーンを持っていた。オヴェリアと別れたラムザらは、ムスタディオの父親救出と聖石確保のため、機工都市ゴーグを目指した。

ABILITY—アビリティ

STEP 1	STEP 2
ケアル	アレイズ
サンダー	–
邪心封印	–

ITEM—アイテム

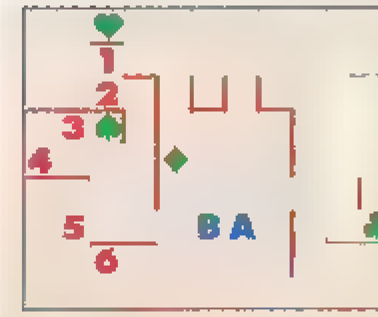
通常	レア
エーテル	阿修羅
やまびこ草	虎鉄
金の針	巨人の斧
フェニックスの尾	ロマンダ銃

ゴーグのスラム街

【機工都市ゴーグ】

出撃可能人数：5名





A.ラムザ
B.ムスタディオ

No.	ジョブ	性	右腕部	左腕部	頭部	胸部	アクセサリ	アビリティ	
1	弓使い	女	銀の弓	―	三角帽子	魔術士の服	スモールマント	キャッチ	Jump+1
2	弓使い	女	ポイズンボウ	ミスリルシールド	三角帽子	魔術士の服	スモールマント	アイテム	装備変更
3	召喚士	男	ポイズンロッド		ヘッドギア	アダマンベスト	バトルブーツ	黒魔法	時魔法
4	召喚士	男	蛇の杖		三角帽子	魔術士のローブ	バトルブーツ	白魔法	装備変更
5	シーフ	男	プラチナメッサー		三角帽子	魔術士の服	バトルブーツ	基本技	ギルガメの心
6	シーフ	男	メイジマッシャー		三角帽子	アダマンベスト	スモールマント	基本技	密猟

Scenario シナリオ

【機工都市ゴーグ】
ムスタディオ　バート商会のやつらの姿は見えないな…。とはいえ、ライオネル騎士団と争ったようにも思えない…。何か様子がヘンだぞ…？
【ゴーグのスラム街】
ルードヴィッヒ　これぞまさしくゾディアックストーン！　枢機卿様も喜ばれることだろう！
●機工都市ゴーグにて、ムスタディオとラムザは、ドラクロワ枢機卿の罠に落ちる。だが、ニセモノを用意しておいたムスタディオの機転により、聖石を奪われることなく、父ベスロディオの救出に成功する。後、オヴェリアとアグリアスを救出するため、ライオネル城を目指す。

すべての敵を倒せ

ムスタディオは何ひとつアイテムを装備していない。編成時にジョブチェンジしていても、必ず機工士になって登場する。唯一アビリティだけは編成時のままだが、アイテムを装備していない以上、何の意味も持たない。素手で狙撃を使って敵シーフの攻撃を阻止することもないので、戦力外と割り切ってしまったほうがいい。

高低差が激しく移動しづらい地形なので、接近戦を得意とするジョブはやや不利。弓や銃などの武器を使って敵を倒す。ムスタディオが持っていた銃は、マジックブレイクをセットしたアイテム士に装備させよう。攻撃目標とするのは敵召喚士だ。敵シーフ2体はラムザと味方1体（男性）で早々に倒す。ハートを盗むをセットしていることが多いからだ。また敵弓使い2体のどちらか1体がアイテムをセットしていることがある。Jp稼ぎ用に残しておこう。

ABILITY―アビリティ

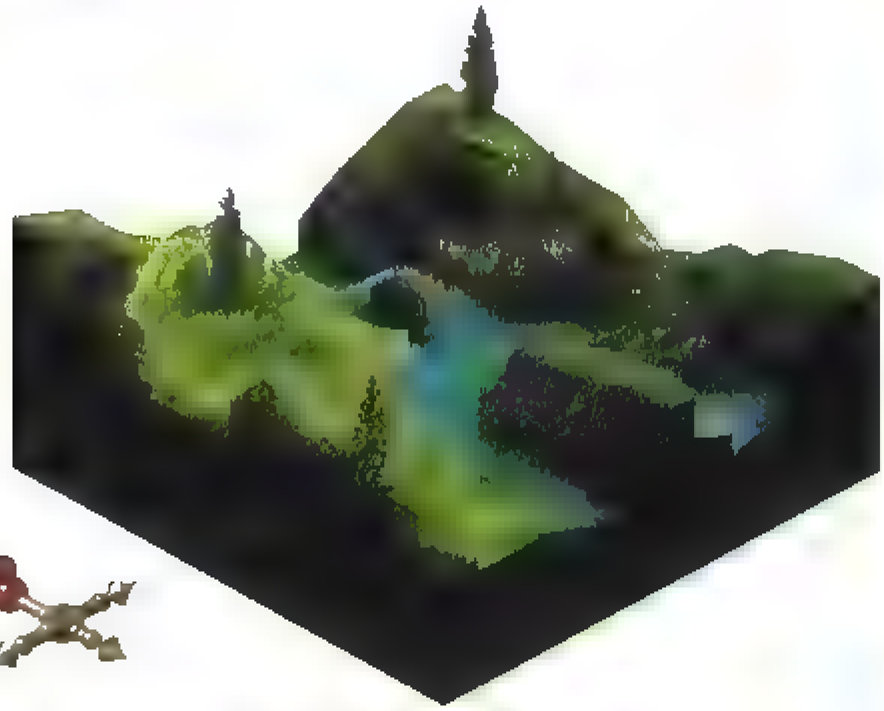
STEP 1	STEP 2
マジックブレイク	防御力UP
武器を盗む	マインドブレイク
フェニックスの尾	―

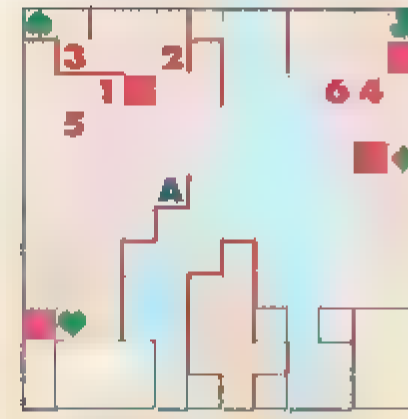
ITEM―アイテム

通常	レア
ポーション	クロスボウ
ハイポーション	ライトニングボウ
エーテル	ラミアの竪琴
やまびこ草	バトルディクト

バリアスの谷

出撃可能人数：5名





A：アグリアス

No.	ジョブ	性	右腕部	左腕部	頭部	胴部	アクセサリ	アビリティ	
1	ナイト	男	ミスリルソード	ミスリルシールド	ミスリルヘルム	プレイトメイル	スモールマント	拳術	基本技
2	ナイト	男	さんごの剣	ゴールドシールド	ゴールドヘルム	プレイトメイル	スモールマント	拳術	風水術
3	弓使い	女	ライトニングボウ	−	三角帽子	魔術士の服	スモールマント	基本技	装備変更
4	弓使い	女	銀の弓		三角帽子	魔術士の服	バトルブーツ	反撃タックル	キャッチ
5	黒魔道士	男	ポイズンロッド	−	三角帽子	魔術士の服	バトルブーツ	時魔法	アイテム発見移動
6	黒魔道士	男	ポイズンロッド	−	三角帽子	魔術士の服	バトルブーツ	アイテム	基本技
A	ホーリーナイト	女	さんごの剣	ミスリルシールド	ゴールドヘルム	ゴールドアーマー	ダイアの腕輪	反撃タックル	取得JpUP

騎士アグリアスを救助せよ

2部隊に分かれた編成。第1部隊は3人編成に加えてアグリアスが参加する。アグリアスを救助するためにも、第1部隊が配置されているほうの岸辺に、第2部隊のふたりも集結させたい。迅速に集結するためにも、第2部隊のふたりにはMove+2とバトルブーツでMoveを上げておく。また集結するまでは、ムスタディオの腕を狙って敵ユニットをドンアクにして、敵と接触する時間を稼ぐ。ドンアクになった敵ユニットは、ドンアクが解消されるまで後退するという特徴を持っているからだ。

このマップは必ず雨天時であることから、ライトニングボウを装備している敵弓使いと、サンダーを多用する敵黒魔道士は強敵だ。ライトニングボウは盗み、黒魔道士は早めに倒したい。また、敵ナイトの戦技もそろそろ充実してくる。ムスタディオと黒魔道士の遠距離攻撃で倒すように。

Scenario シナリオ

【ディリータの忠告】
ディリータ　これ以上、首を突っ込まない方が身のためだぞ。王女のことにも、聖石のことにも……。
【枢機卿の怒り】
トラクロワ　王女を囮に使うだけであの者たちを一網打尽にできるのです。一石二鳥ではありませんかな…？
【ハリアスの谷】
アクリアス　ゴルゴラルダ処刑場でオヴェリア様の処刑が…急ごうッ!!
●ライオネル城の裏側から攻め込むために上陸した貿易都市ウォージリスでディリータと再会する。オヴェリアとアグリアスを囮に使い、ラムザ抹殺と聖石奪取をもくろむドラクロワ枢機卿とガフガリオン。

ABILITY—アビリティ

STEP 1
腕を狙う
サンダー
Move+2

STEP 2
足を狙う
水撃
−

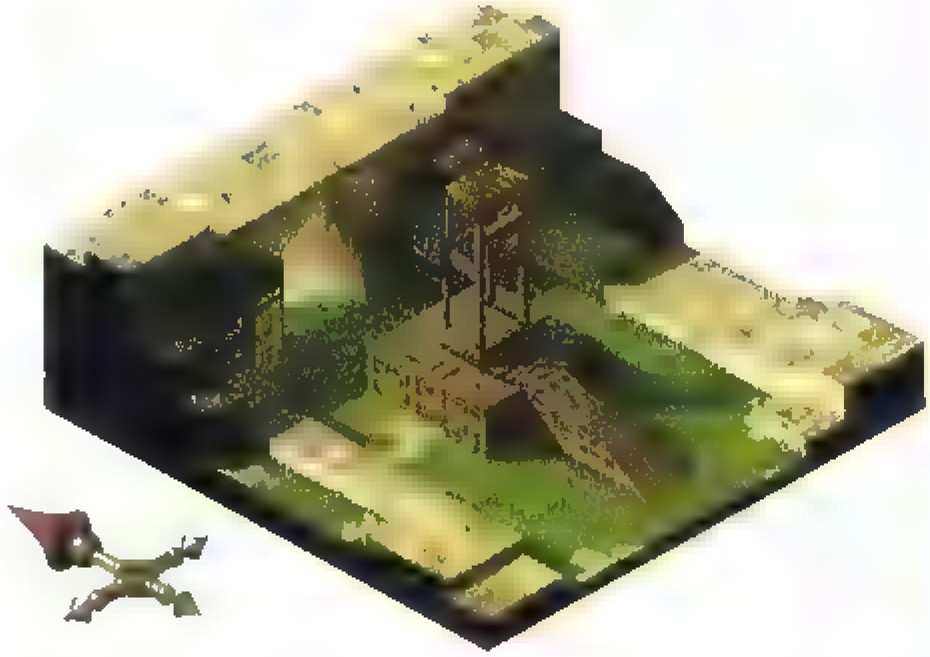
ITEM—アイテム

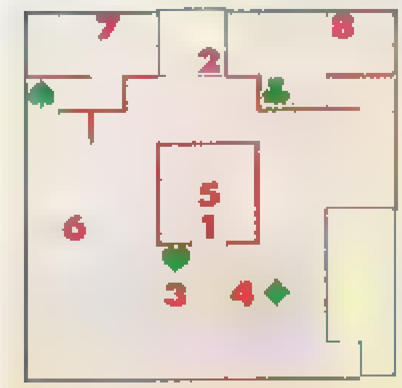
通常	レア
金の針	ジャベリン
フェニックスの尾	バトルバンブー
ポーション	かとんのたま
ハイポーション	ひょうすいのたま

ゴルゴラルダ処刑場

【ゴルゴラルダ処刑場】

出撃可能人数：5名





No.	ジョブ	性	右腕部	左腕部	頭部	胸部	アクセサリ	アビリティ	
1	ダークナイト	男	ブラッドソード	ミスリルシールド	クロスヘルム	魔術師のローブ	バトルブーツ	拳術	チャージ
2	ナイト	男	ミスリルソード	ミスリルシールド	ミスリルヘルム	麻のローブ	スモールマント	装備変更	–
3	ナイト	男	さんごの剣	ゴールドシールド	ゴールドヘルム	プレイトメイル	バトルブーツ	拳術	風水術
4	ナイト	男	ミスリルソード	ゴールドシールド	ゴールドヘルム	プレイトメイル	バトルブーツ	装備武器ガード	装備変更
5	弓使い	女	クロスボウ	ゴールドシールド	グリーンベレー	魔術士の服	バトルブーツ	装備変更	–
6	弓使い	女	氷の弓	–	三角帽子	魔術士の服	バトルブーツ	装備変更	–
7	時魔道士	女	ホワイトスタッフ	–	三角帽子	魔術師のローブ	バトルブーツ	装備変更	アイテム発見移動
8	時魔道士	女	オークスタッフ	–	三角帽子	魔術士の服	スモールマント	白魔法	基本技

Scenario シナリオ

【ゴルゴラルダ処刑場】
ラムザ　兄さんたちは自分の都合で戦争を起こそうとしている。それを"悪事"と言わずしてなんというッ!!
アグリアス　今さら疑うものか！ 私はおまえを信じる!!
ガフガリオン　オレは王女をガリオンヌへ連れて帰るだけだ。ラーグ公が王女をどうするのかは知らンよ。
●ガフガリオンは、北天騎士団に戻るようラムザを説得するが、ラムザはそれを拒絶。このとき、ラムザがベオルブ家の人間であることを、アグリアスは初めて知る。だが、アグリアスは、ベオルブの謀略とラムザが無関係であることを信じた。

すべての敵を倒せ

敵8体に対し味方は5人。数だけでも圧倒的に不利なのに、さらにガフガリオンという強敵が立ちふさがる。とにかくガフガリオンの動きを止めることが重要だ。

ムスタディオの腕を狙うと、アグリアスの不動無明剣が役に立つ。ふたりをそれぞれ機工士とホーリーナイトにジョブチェンジさせ、別々の部隊に配置してガフガリオンを挟み撃ちにする。どちらかがガフガリオンの背後を取れるはずだ。ガフガリオンを行動不能にしてブラッドソードを盗んでしまえば、闇の剣はおろかすべての暗黒剣が使えなくなり、もはや敵ではなくなる。その後ムスタディオを門の上に登らせ、片っ端から狙撃で敵の行動を止めてしまえばいい。行動不能になった敵は後退するので、近づいてくる敵だけを一斉に攻撃する。

ABILITY—アビリティ

STEP 1
腕を狙う
不動無明剣
武器を盗む

STEP 2
不変不動
蘇生
スピードブレイク

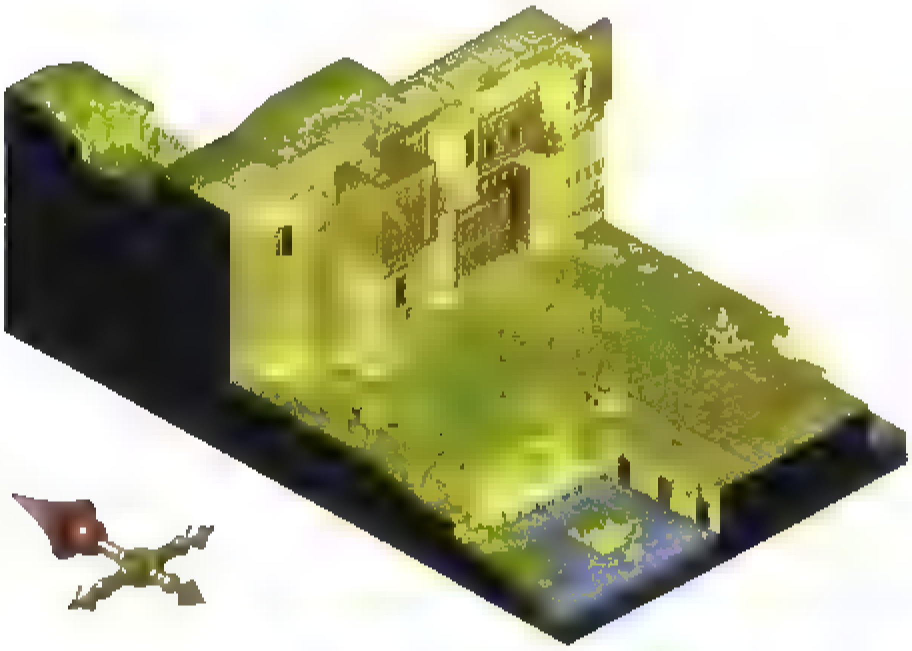
ITEM—アイテム

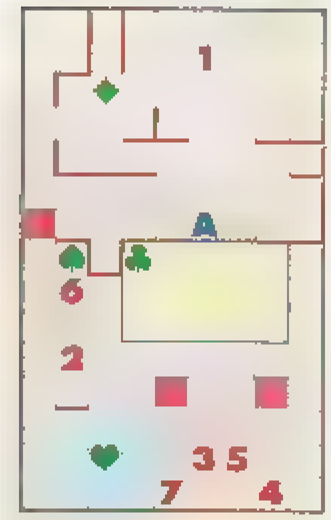
通常
- エーテル
- やまびこ草
- 金の針
- フェニックスの尾

レア
- らいじんのたま
- ゴールドシールド
- ゴールドヘルム
- グリーンベレー

ライオネル城 城門前

出撃可能人数：5名





A·ラムザ

No.	ジョブ	性	右腕部	左腕部	頭部	胸部	アクセサリ	アビリティ	
1	ダークナイト	男	古代の剣	ゴールドシールド	クロスヘルム	魔術師のローブ	スモールマント	反撃タックル	Move+1
2	ナイト	女	さんごの剣	ゴールドシールド	ゴールドヘルム	シルクのローブ	スモールマント	基本技	装備変更
3	ナイト	女	さんごの剣	ゴールドシールド	ゴールドヘルム	麻のローブ	バトルブーツ	チャージ	防御
4	ナイト	女	さんごの剣	ゴールドシールド	ゴールドヘルム	魔術師のローブ	バトルブーツ	風水術	装備変更
5	弓使い	男	ポイズンボウ	ゴールドシールド	グリーンベレー	ブリガンダイン	バトルブーツ	矢かわし	Jump+1
6	弓使い	男	ライトニングボウ		三角帽子	魔術士の服	スモールマント	アイテム	ジャンプ
7	召喚士	男	魔術師の杖	–	三角帽子	シルクのローブ	スモールマント	黒魔法	アイテム

すべての敵を倒せ

城門を挟んでラムザ対ガフガリオン、味方４人対敵６人の戦闘が展開される。ガフガリオンは闇の剣を使うので、ラムザはチャクラでHPを回復するようにする。攻撃と回復を同時に行うガフガリオンを一騎討ちで倒すのは難しい。ガフガリオンは城門を開けて味方ユニットと合流してから倒すようにしよう。ラムザのJumpが７あれば、城門から直接地上に降りて、２ターンで城門を開けられる。シーフにJump+2をセットすればJumpは７になるはずだ。なお、ガフガリオンはカウント無しでクリスタルになるが、このクリスタルでアビリティが継承されることはない。

第2部隊は、西にいる敵ナイトと敵弓使いの行動を封じておき、南から接近する敵ナイトを先に倒す。敵召喚士はチャージ中に集中攻撃するのが効果的だ。城門が開いたら、腕を狙うでガフガリオンを行動不能にしてしまおう。

Scenario シナリオ

【利用する者される者】

ウォルマルフ　「王女」という強力なカードを手に入れた。我々はラーグ公の味方でもゴルターナ公陣営の者でもない。ただの"協力者"だ。

【ライオネル城城門前】

剣士ガフガリオン　ラムザ！　おまえの相手はこのオレだ！

●ライオネル城には、ドラクロワ枢機卿、ディリータ、そして以前ラムザらを狙った騎士らしき男ヴォルマルフがいた。彼らは、自分たちの目的のためにオヴェリアを利用しようとしていた。そのオヴェリア救出のために城に攻め入るラムザたち。しかし、城門で待ち伏せていたのは、またしてもガフガリオンだった。

ABILITY—アビリティ

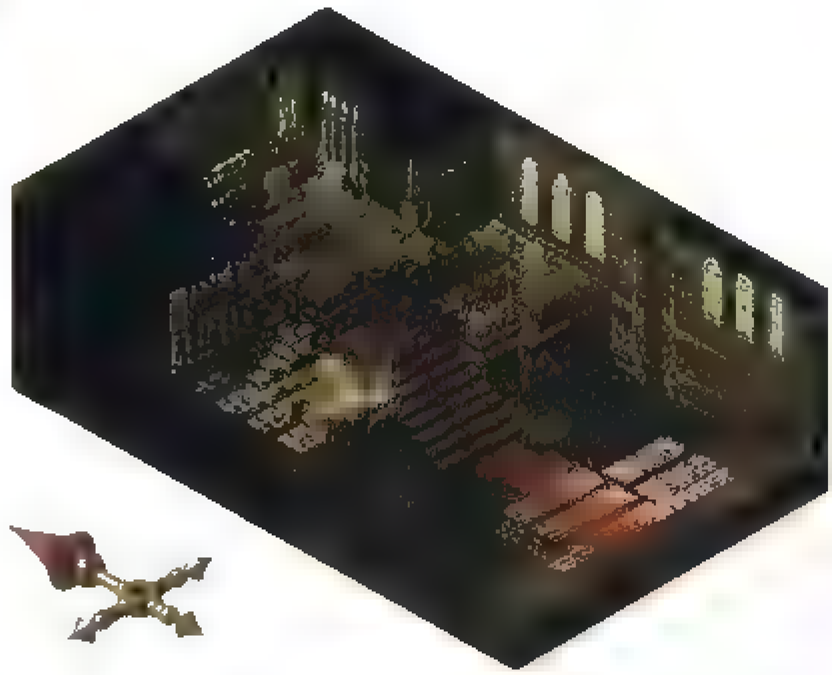
STEP 1	STEP 2
チャクラ	Jump+2
腕を狙う	アレイズ
無双稲妻突き	不変不動

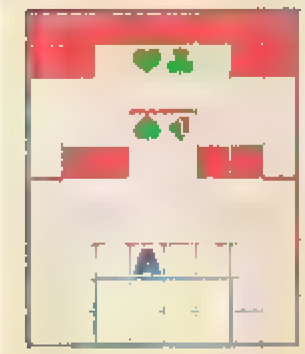
ITEM—アイテム

通常	レア
ポーション	ゴールドアーマー
ハイポーション	魔道士の服
エーテル	魔術師のローブ
やまびこ草	ラバーシューズ

ライオネル城 城内

出撃可能人数：5名





A ラムザ

No.	ジョブ	アビリティ1	アビリティ2	アビリティ3	密猟(通常)	密猟(レア)	特徴
1	不浄王	恐怖	不浄	−	不可	不可	弱点特になし

SCENARIO

Scenario シナリオ

【ライオネル城城内】
トラクロワ　愚かなおまえに、聖石の持つ素晴らしい力を見せてあげるとしましょうか…
ラムザ　ばかな！ 邪悪な力を討ち滅ぼすために聖石があるのではないのか!? しかし､これでは…、あの枢機卿は"邪悪"そのものだ!!
【獅子戦争勃発】
ディリータ　今すぐ南天騎士団を率いて上洛されるべし！ 速やかにオリナス王子と王妃を排斥し、オヴェリア様を御位に!!
●ライオネル城でラムザを待っていたドラクロワ枢機卿は、オヴェリアが自分たちの助力を受け入れ、ゼルテニアへ向かったと語る。そして、聖石の力を使い、ドラクロワ枢機卿は人間を超越した存在となり、ラムザらに襲いかかった。一方そのころディリータはラーグ公を煽り、獅子戦争を勃発させていた。

不浄王キュクレインを倒せ

初期配置が重要な意味を持つ。味方ユニットを必ず互い違いに配置するように。味方ユニットが密集しているとバイオラの魔法を使ってくるが、離れていれば悪夢しか使ってこない。眠らされても気孔術か叩くかして起こしてやればいい。また死の宣告を受けても3ターン以内でキュクレインを倒してしまえば問題はない。貿易都市ウォージリスのショップで販売されているまもりの指輪を装備しておけば、どちらも無効にすることができる。

キュクレインに最も有効な攻撃手段は、陰陽士の命吸唱だ。敵ユニットの最大HPの4分の1を吸収できる上､味方のHP回復にもなる｡他にもグラビデ、グラビガ、リッチが同様の理由で有効。ただしいずれも成功確率が発生する魔法なので、ミスする場合がある。命吸唱とグラビデはそれぞれ計4回、グラビガとリッチはそれぞれ計2回ほど成功すれば致命傷を与えられるので、早ければ2ターン以内でキュクレインを倒すことが可能だ｡いずれもMPを大量に消費するので、味方ユニットのひとりにはチャクラをセットしておきたい。

ABILITY—アビリティ

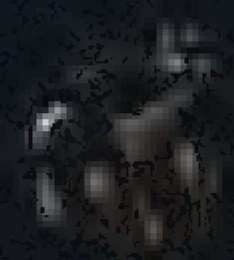
STEP 1
命吸唱
チャクラ
パワーブレイク

STEP 2
マインドブレイク
リッチ
グラビガ

ITEM—アイテム

通常
- ポーション
- ハイポーション
- エーテル
- 万能薬

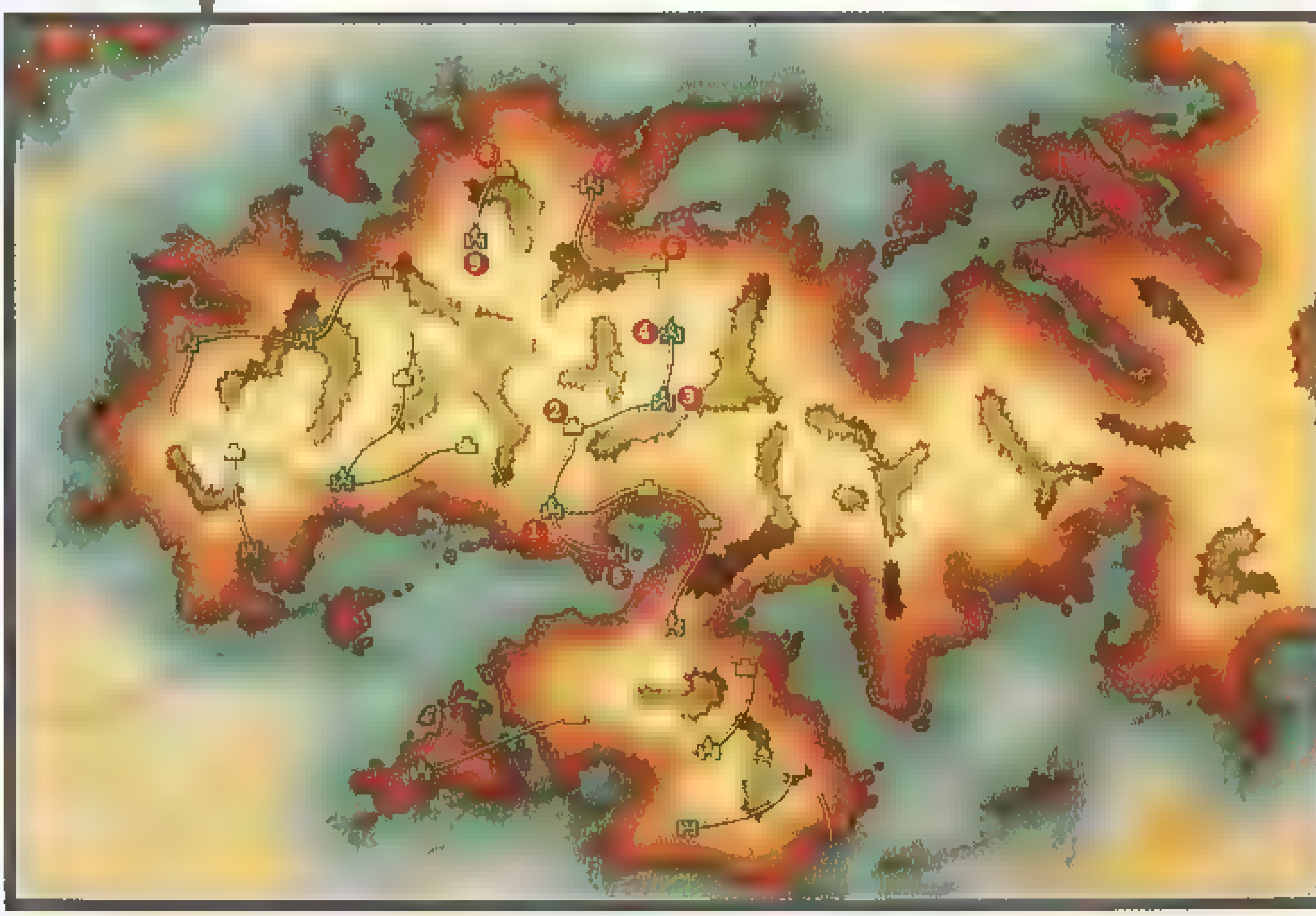
レア
- まもりの指輪
- まもりの腕輪
- 魔道士のマント
- メイジマッシャー



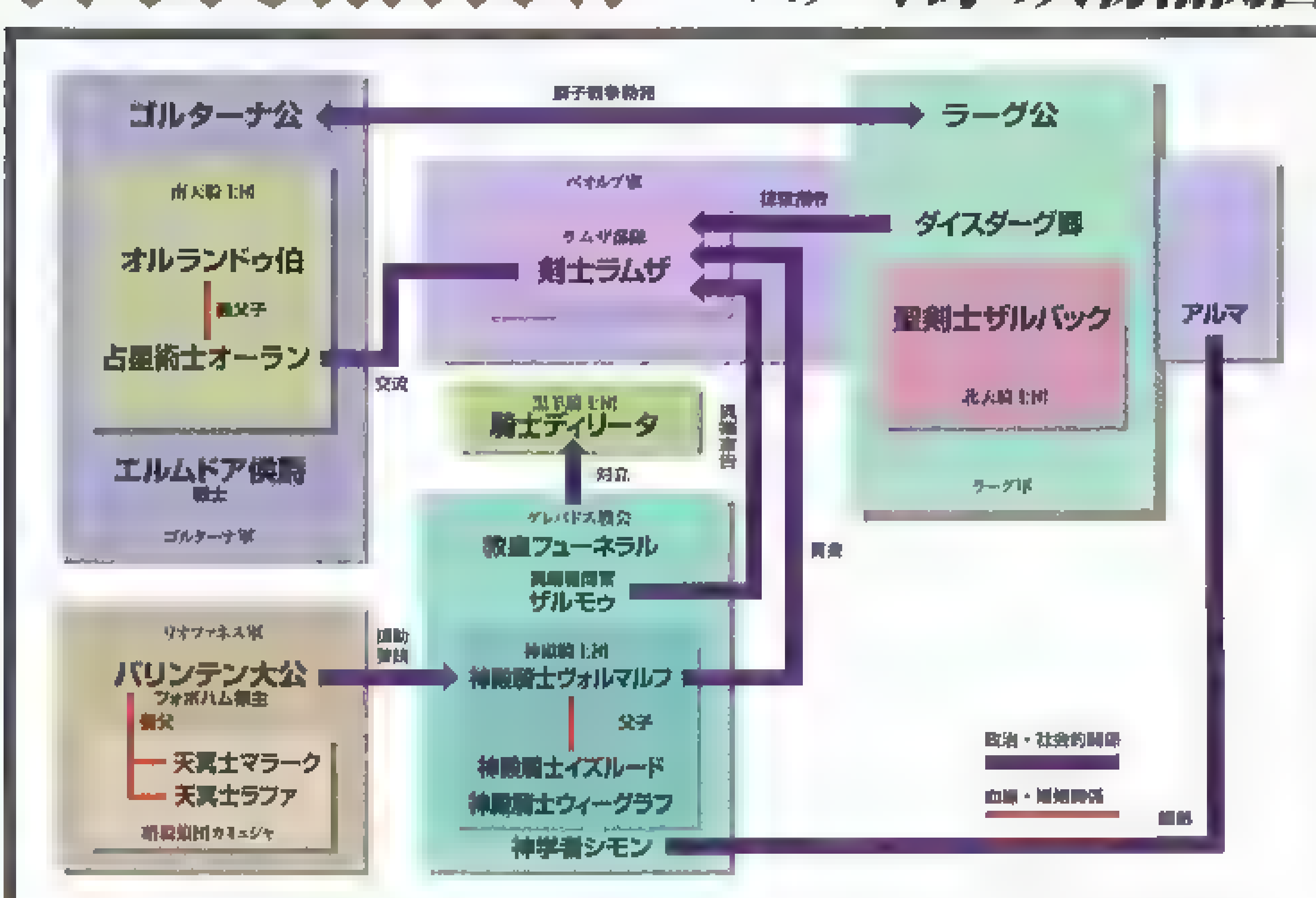
CHAPTER 3
[illegible]らざる者
THE VALIANT



map 進行ルートマップ



correlation スタート時の人物相関図



flowchart

フローチャート

種類	マップ名、イベント名	No	P	出	発生条件
戦闘	炭鉱都市ゴルランド	3	183	5	
イベント	王都ルザリア	4	-		王都ルザリアに移動
戦闘	ルザリア城裏門	4	184	5	ルザリアから移動
戦闘	地下書庫地下二階	5	185	5	
戦闘	地下書庫地下三階	5	186	5	地下書庫地下二階戦闘後
戦闘	地下書庫地下一階	5	187	5	地下書庫地下三階戦闘後
特殊	ゲルモニーク聖典	-	-	-	ブレーブストーリーにて
イベント	雨の降る町で	1	-	-	貿易都市ドーターに移動
イベント	オヴェリアとディリータ	1		-	トーターから移動
戦闘	グローグの丘	6	188	5	
戦闘	城塞都市ヤードー	7	189	5	
戦闘	ユーグォの森	8	190	5	
戦闘	リオファネス城城門前	9	191	5	
戦闘	リオファネス城城内	9	192	1	リオファネス城城門前戦闘後
戦闘	リオファネス城城内	9	193	5	リオファネス城城内戦闘後
戦闘	リオファネス城屋上	9	194	4	リオファネス城城内戦闘後

獅子戦争勃発後、現実と伝説の戦いが歴史の表と裏で繰り広げられる。

人と人が争うなか、ラムザは聖石を手に入れ、伝説のルカヴィを目の当たりにし、それを倒した。人々は、その真実を知らず、己の都合のみでラムザを狙う。ラムザの戦いは、次第に歴史の表舞台に現れることのない、伝説との対決へと変化していく。人と人との争いを影から利用しようとするルカヴィは、ラムザを敵として狙い始め、そしてラムザの妹アルマもまた、ルカヴィの企みのためにさらわれてしまう。心身ともに優れた有能な人物が、次々とルカヴィに姿を変えていく。魔界が現実を静かに侵食していた。

■炭鉱都市ゴルランド

占星術士オーランとの出会い

オヴェリアの行方を追いベスラ要塞を目指すラムザは、占星術士オーランと出会う。後の歴史に大きな影響を与える、重大な出会いである。

■ルザリア城裏門

"異端者"として

ルカヴィとなったドラクロワ枢機卿殺害容疑により、異端者の烙印を押されるラムザ。これによってラムザは、グレバドス教を国教とするイヴァリースにおいて、安住の地を永遠に失ってしまう。

■オーボンヌ修道院

地下書庫地下 一階

聖石をめぐってラムザと神殿騎士団が争う。その渦中、ラムザの妹アルマが神殿騎士に誘拐される。そして、ラムザの目の前で、新たなルカヴィが姿を見せる。

■リオファネス城

リオファネス城城内

アルマを追うラムザは、ルカヴィとなったウィーグラフと対決する。その最中、神殿騎士団団長ヴォルマルフがアルマを連れ去ってしまう。

■リオファネス城

リオファネス城屋上

ラムザの前に現れたのは、獅子戦争勃発後に戦死したはずのエルムドア侯爵だった。名だたる勇者までがルカヴィとなってラムザに襲いかかる。すべては、人知を越えた力を持つ聖石を中心に動いていた。

攻略のポイント

ついに獅子戦争が勃発した。ディリータはいかなる手段をもってこの戦いの英雄となるのか？　そしてデュライ白書に記されたラムザの活躍とは？　次々とラムザの前に現れる正体不明の、敵か味方かも判らない者たち。彼らはラムザに何を告げるのか？　戦いを終結させるため、ラムザは仲間と共に王都ルザリアを目指す。しかしラムザのあずかり知らぬところで物語は一気に加速し、すべての者を大きな流れに飲み込んでゆく……。

Chapter3 ショップと買い物

Chapter3そのものが前半と後半に大きく分けられる。前半はオーボンヌ修道院の３連戦まで。後半はリオファネス城の３連戦までだ。いずれも突入する前に、貿易都市ドーターや王都ルザリア、城塞都市ヤードーなど、近辺の城や街で買い物をしておく必要がある。　前半戦で必要なアイテムはカメレオンローブ。オーボンヌ修道院の最終戦では、全員にこれを装備させたい。装備できないジョブにはチェンジしないつもりで臨む。後半戦においては、即死を回避する柔術胴着が必要不可欠。

連戦に登場する敵には注意してもし過ぎることはない

前述のオーボンヌ修道院の３連戦には、いずれも強力な特殊敵ユニットが登場する。特にイズルードとウィーグラフには、かなり手こずるはず。マップ攻略のページを参考にして、敵を弱体化するためのアビリティを一通りセットさせてから戦いに臨みたい。ちなみに、味方は剣、もしくは騎士剣を装備していないと剣技が使えないが、敵は素手でも使うことができる。ダメージは落ちるが、ステータス異常の付加効果発生率は変わらないので気をつけたい。

Chapter2のキュクレイン戦と同様に、この連戦では戦いが終わるごとにセーブ可能となる。つまり編成して準備を整えてからのセーブはできない。何度もやり直しがきくようにとの配慮からだが、逆に言うとやり直す際にいちいちアビリティを覚え直したり、ジョブチェンジをし直したりする必要がある。メモを取るなどして対処しよう。

後半のリオファネス城屋上での戦いでは、勝利条件に関係なく、敵３人のうちの誰かひとりを瀕死にすれば戦闘は終わる。アサシンが装備しているカチューシャとバレッタは密猟で手に入るので、盗む必要はない。埋もれたアイテ

ムのヒスイの腕輪はChapter4のショップで買える。よって盗むやアイテム発見移動などをセットする必要はない。

この章で登場するゲストユニット

ルザリア城裏門でゲストとして参戦し、ラムザを助けてくれるアルマ。いやしの杖とバレッタという素晴らしいアイテムを装備している。ただしこの戦いの際、ナイトが使う戦技によって壊されてしまう危険性がある。アルマはラムザを追って移動するため、ラムザを絶対に敵に近づけないことだ。またアルマは一旦はゲストとして味方になるものの、次のマップですぐにいなくなる。味方になった段階で装備品を外し、他の誰かに装備させておこう。

また、天道士として参戦するラファだが、リオファネス城城門前での戦いにおいて姿を消してしまう。同時に敵として登場する兄のマラークも姿を消す。このふたりはどちらかが瀕死になれば同時に戦線離脱するのだが、どちらが先に瀕死になってもその後のイベントには関係しない。離脱する際の会話が多少変わるだけだ。

アルケオデーモンは密猟不可能

敵として登場するアルケオデーモンは、モンスターではないので密猟と調教ができない。Chapter4で登場するアパンダも同様だ。ステータス異常には耐性を持つが、スロウと石化には耐性がないので、このふたつを使えるアビリティをセットしておくと戦いが楽になる。

Chapter3 覚えておきたいアビリティ

まずは防御力UP。特にオーボンヌ修道院以降は、敵の攻撃により受けるダメージ量が格段に高い。これを覚えていないとかなり辛くなる。次に魔法防御力UP。リオファネス城で強力な魔法を使う敵が3体も出てくるためだ。

また、ラムザはリオファネス城で敵と一騎討ちの機会がある。多大なダメージを受けるので、MPすり替えや瀕死HP回復などをセットして回復機能を上げておきたい。また事前にBraveの値も上げておくこと。リアクションアビリティはBraveの数値がそのまま発動確率になるからだ。

覚えておきたい風水術

風水名	必要度
落とし穴	×
水塊	△
茨地獄	[illegible]
彫塑	[illegible]
局地地震	×
かまいたち	[illegible]
鬼火	[illegible]
底なし沼	△
砂嵐	×
吹雪	△
突風	△
溶岩ボール	×

Shop Data
ショップデータ

Chapter3新登場アイテム…ユ ヴォの森のイベントバトル終了後のデータ

腕部装備アイテム

			ルシリア	ディーロス	ライオネル	ガーランド	ヤードー	ゴルランド	ドーター	ザランタ	ゴーク	ヴォーグリス
ナイフ	マインゴーシュ	3000/1500	●	●	●	●						
ナイフ	オリハルコン	4000/2000	●	●	●	●						
ナイフ	アサシンダガー	5000/2500	●	●	●	●						
忍者刀	忍び刀	3000/1500							●			●
忍者刀	くない	5000/2500							●			●
忍者刀	小太刀	7000/3500							●			●
忍者刀	忍者ロング	10000/5000							●			●
剣	眠りの剣	5000/2500	●	●	●							
剣	古代の剣	5000/2500	●	●	●							
剣	ダイアソード	8000/4000	●	●	●							
剣	プラチナソード	11000/5500	●	●	●							
刀	村雨	7000/3500							●			●
刀	天のむら雲	8000/4000							●			●
刀	潮盛	10000/5000							●			●
斧	スマッシャー	12000/6000	●	●	●							
ロッド	ウィザードロット	8000/4000				●	●	●	●	●		●
杖	ゴールドスタッフ	7000/3500				●	●	●	●	●		●
鎚	フレイムウィップ	4000/2000		●	●				●			●
鎚	モーニングスター	9000/4500		●	●				●			●
鉄	ミスリル鉄	15000/7500									●	
自動弓	ポイズンボウ	4000/2000		●	●						●	
自動弓	ハンティングボウ	8000/4000		●	●						●	
弓	ミスリルの弓	5000/2500	●	●	●							
弓	風斬りの弓	8000/4000	●	●	●							
楽器	血の十二弦	10000/5000							●			●
辞書	怪物辞典	6000/3000							●			●
辞書	バビルスプレイト	10000/5000							●			●
槍	ミスリルスピア	4500/2250	●	●	●							
槍	パルチザン	7000/3500	●	●	●							
棒	じゃこうしゃく	2400/1200				●	●	●	●	●		●
棒	鉄扇	4000/2000				●	●	●	●	●		●
棒	ゴクウの棒	7500/3750				●	●	●	●	●		●
バッグ	Pのバッグ	52000/26000				●	●	●	●	●		●
バッグ	Cのバッグ	53000/26500				●	●	●	●	●		●
反物	ヘルシア	7000/3500							●			●
反物	カシミール	15000/7500							●			●
盾	アイスシールド	6000/3000	●	●	●				●			●
盾	フレイムシールド	6500/3250	●	●	●				●			●
盾	イージスの盾	10000/5000	●	●	●				●			●
盾	ダイアシールド	12000/6000	●	●	●				●			●

頭部装備アイテム

			ルシリア	ディーロス	ライオネル	ガーランド	ヤードー	ゴルランド	ドーター	ザランタ	ゴーク	ヴォーグリス
兜	クロスヘルム	4000/2000	●	●	●							
兜	ダイアヘルム	6000/3000	●	●	●							
兜	プラチナヘルム	8000/4000	●	●	●							
兜	サークレット	10000/5000	●	●	●							
帽子	ねじり鉢巻き	5000/2500				●	●	●	●	●		●
帽子	司祭の帽子	6000/3000				●	●	●	●	●		●
帽子	黒ずきん	7000/3500				●	●	●	●	●		●
帽子	金の髪飾り	12000/6000				●	●	●	●	●		●

胸部装備アイテム

			ルシリア	ディーロス	ライオネル	ガーランド	ヤードー	ゴルランド	ドーター	ザランタ	ゴーク	ヴォーグリス
鎧	ダイアアーマー	6000/3000	●	●	●							
鎧	プラチナアーマー	9000/4500	●	●	●							
服	柔術道着	4000/2000				●	●	●	●	●		●
服	力だすき	7000/3500				●	●	●	●	●		●
ローブ	カメレオンローブ	5000/2500				●	●	●	●	●		●
ローブ	白のローブ	9000/4500				●	●	●	●	●		●
ローブ	黒のローブ	13000/6500				●	●	●	●	●		●

アクセサリアイテム

			ルシリア	ディーロス	ライオネル	ガーランド	ヤードー	ゴルランド	ドーター	ザランタ	ゴーク	ヴォーグリス
靴	フェザーブーツ	2500/1250	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
靴	ゲルミナスブーツ	5000/2500	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
靴	エルメスの靴	7000/3500	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
小手	腕力の小手	20000/10000	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
小手	ブレイサー	50000/25000	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
指輪	リフレクトリング	10000/5000	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
指輪	魔法のリング	10000/5000	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
腕輪	ン カイの腕輪	10000/5000	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
腕輪	ヒスイの腕輪	10000/5000	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
腕輪	百八の数珠	15000/7500	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
マント	エルフのマント	8000/4000	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
マント	ドラキュラマント	15000/7500	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●

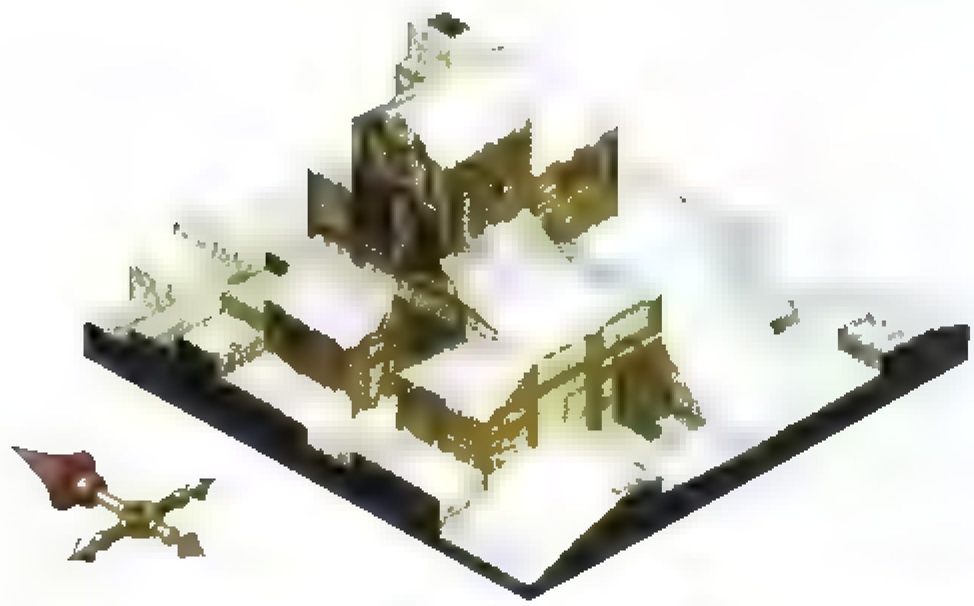
消費アイテム

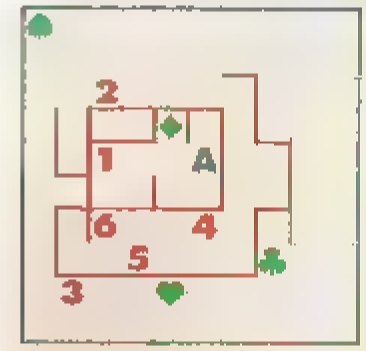
			ルシリア	ディーロス	ライオネル	ガーランド	ヤードー	ゴルランド	ドーター	ザランタ	ゴーク	ヴォーグリス
手裏剣	風魔の手裏剣	300/150				●	●	●	●	●		●
回復薬	エクスポーション	700/350	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
回復薬	ハイエーテル	600/300	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●

炭坑都市ゴルランド

【炭坑都市ゴルランド】

出撃可能人数：5名





A.オーラン

No.	ジョブ	性	右腕部	左腕部	頭部	胸部	アクセサリ	アビリティ	
1	話術士	男	オリハルコン		グリーンベレー	シルクのローブ	ゲルミナスブーツ	装備変更	―
2	シーフ	女	プラチナメッサー		グリーンベレー	ブリガンダイン	スパイクシューズ	戦技	Jump+1
3	シーフ	女	プラチナメッサー		グリーンベレー	ブリガンダイン	バトルブーツ	アイテム	チャージ
4	シーフ	女	マインゴーシュ		ねじり鉢巻き	柔術道着	革のマント	チャージ	装備変更
5	アイテム士	男	ミスリル銃		ねじり鉢巻き	柔術道着	革のマント	チャージ	キャッチ
6	アイテム士	男	ミスリル銃		ねじり鉢巻き	柔術道着	スパイクシューズ	盗む	戦技
A	占星術士	男	怪物辞典		三角帽子	大地の衣	エルメスの靴	反撃タックル	Move+1

占星術士オーランを救助せよ

占星術士であるオーランは、星天停止という敵全体の行動を停止させる術を会得している。とんでもなく有効な術であるが、唱えないときは、まったくと言っていいほど唱えず、怪物辞典ばかりで物理攻撃を行う。

敵話術士と敵シーフ（表中3）がオーランを攻撃してくるので、一刻も早くHP回復に向かう。Jumpが6あるユニットであれば、小屋の側面から屋上まで一気に登ることができる。またアイテム投げをセットしている味方ユニットを小屋の下からHP回復に専念させるのもいい。オーランは大地の衣を装備しているが、ハイトの違いにより大地属性の攻撃は当たらない。

敵アイテム士のミスリル銃は盗み、早々に弱体化させたい。敵シーフは全員女性なので、ラムザがハートを盗まれる前にすべて倒してしまうこと。

Scenario シナリオ

【雷神シド】

オルランドゥ　そろそろ、和平工作を始めるべきではないだろうか？

ゴルターナ公　見損なったぞ、オルランドゥ。これ以上の暴言は貴公の身を危うくするぞ！

【占星術士オーランとの出会い】

オーラン　機会があったら、また会おう。それまで死ぬなよ。

●ベスラ要塞での軍議にて、ゴルターナ公に和平工作を進言する"雷神シド"ことオルランドゥ伯は、公の反感を買う。一方、そのベスラ要塞を目指すラムザは、ゴルランドにて占星術師オーランと出会う。オーランは、ベオルブの名に反応し、再会を匂わせ去っていく

ABILITY―アビリティ

STEP 1
チャクラ
武器を盗む
蘇生

STEP 2
アイテム投げ
Jump+2
高低差無視

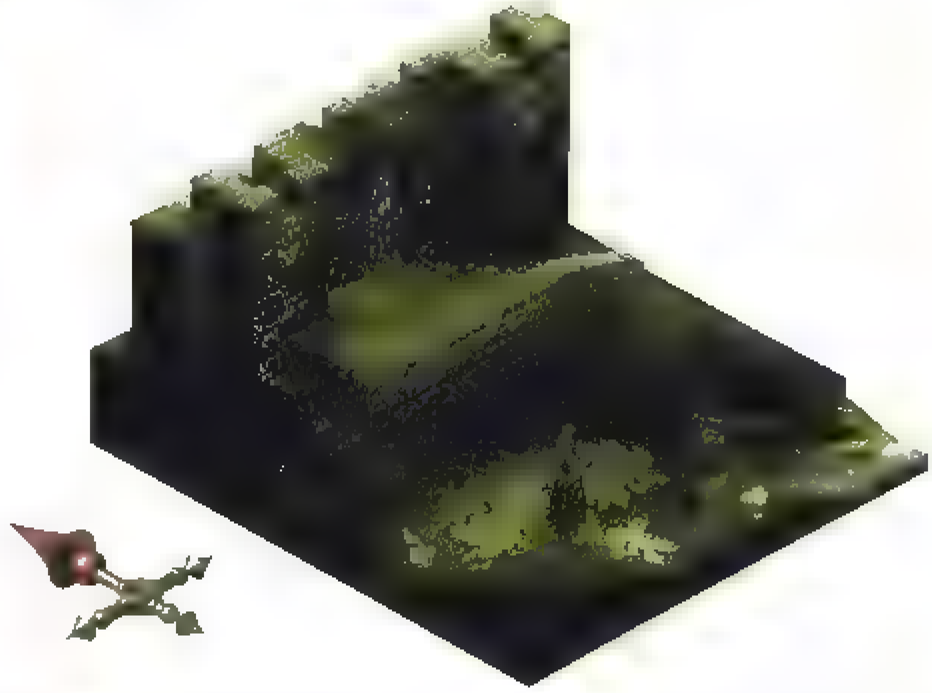
ITEM―アイテム

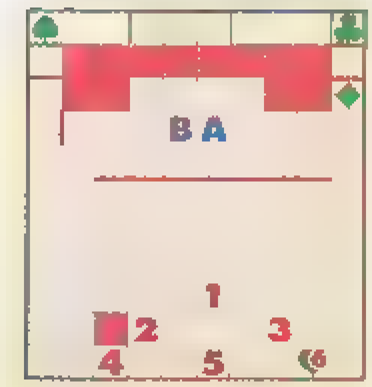
通常
フェニックスの尾
聖水
ポーション
ハイポーション

レア
魔術師の杖
フレイル
スピア
クロスヘルム

ルザリア城 裏門

出撃可能人数：5名





A ラムザ
B:アルマ

No.	ジョブ	性	右腕部	左腕部	頭部	胸部	アクセサリ	アビリティ	
1	ハイプリースト	男	しゃこうしゃく		三角帽子	白のローブ	エルフのマント	消費MP半減	HP回復移動
2	ナイト	男	古代の剣	アイスシールド	ダイアヘルム	シルクのローブ	スパイクシューズ	チャージ	基本技
3	ナイト	男	古代の剣	フレイムシールド	ダイアヘルム	魔術師のローブ	パワーリスト	アイテム	装備変更
4	ナイト	男	さんごの剣	ゴールドシールド	クロスヘルム	シルクのローブ	革のマント	風水術	移動距離地形無視
5	モンク	女	−		−	柔術道着	パワーリスト	チャージ	カウンター
6	モンク	女	−		−	柔術道着	スパイクシューズ	戦技	アイテム
B	クレリック	女	いやしの杖	・	バレッタ	魔術士の服	赤い靴	アイテム	Move+1

Scenario シナリオ

【ルザリア城裏門】

ザルモゥ　聖石を邪神に捧げるためにドラクロワ枢機卿を殺害し、聖石を奪ったのは貴様であろう!

【"異端者"として】

ラムザ　ディリータの背後にいる奴らとはグレバドス教会なのでは…?

●ザルバッグにダイスダーグの謀略を伝えるラムザだが、信用してもらえず、理解者は妹アルマだけであった。そのラムザに、ドラクロワとの戦いを原因とする、異端者の容疑がかけられた。拷問によって自白させられる異端審問会への出頭を拒絶したラムザは、異端審問官ザルモゥによって異端者とされる。ラムザは背後に動く教会の姿を感じとった。

異端審問官ザルモゥを倒せ

このマップで重要なことは、アルマの装備品を敵ナイトに壊されないこと。アルマはラムザの側に移動する習性を持っているので、ラムザを敵に近づけてはならない。

安全な戦法は持久戦。城壁の入口にメンテナンスをセットした味方ユニットを配置し、他の味方は城壁の後ろへ隠す。敵が接近してくるので、城壁の後ろから遠距離攻撃でダメージを与える。敵ユニットがダメージを受けると、HPを回復させるためにザルモゥが前進してくるので、魔吸唱やマジックブレイクでザルモゥのMPを減らし、MPが0になるまで粘る。ザルモゥは消費MP半減をセットしているので、長期戦は必至だ。入口のユニットが倒された場合に備え、蘇生をセットしたユニットを隣接させておこう。ザルモゥのMPが0になったら反撃だ。密集した敵を召喚魔法や黒魔法で一網打尽にし、その後にザルモゥを集中攻撃する。

ABILITY—アビリティ

STEP 1
メンテナンス
命吸唱
チャクラ

STEP 2
魔吸唱
蘇生
マジックブレイク

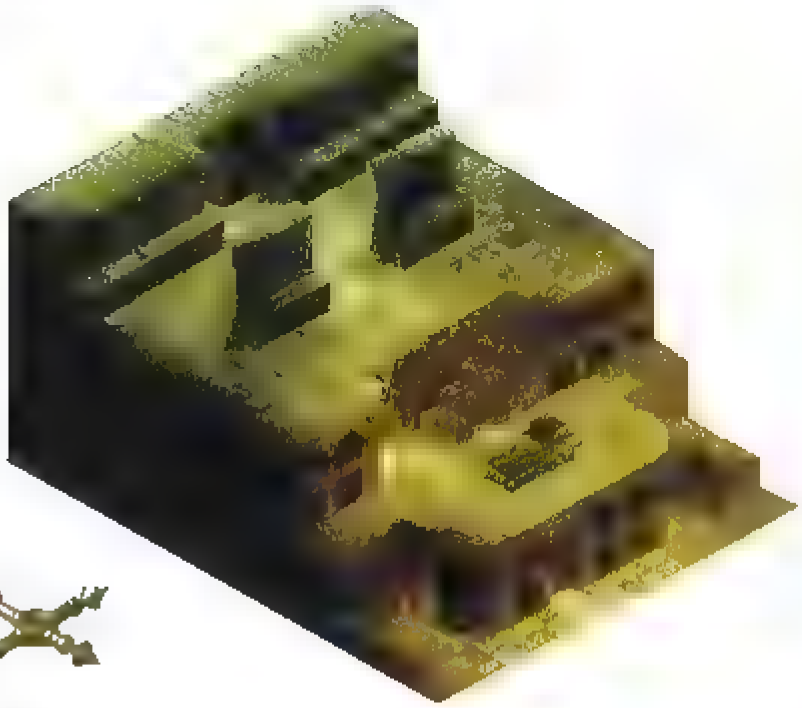
ITEM—アイテム

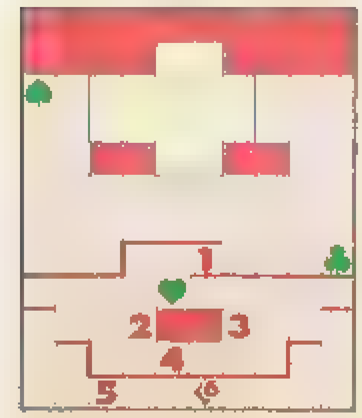
通常	レア
エーテル	ブリガンダイン
万能薬	ダイアの腕輪
フェニックスの尾	忍び刀
聖水	古代の剣

地下書庫 地下二階

【オーボンヌ修道院】

出撃可能人数：５名





No.	ジョブ	性	右腕部	左腕部	頭部	胴部	アクセサリ	アビリティ	
1	竜騎士	男	パルチザン	ダイアシールド	プラチナヘルム	魔術師のローブ	まもりの指輪	チャージ	防御
2	竜騎士	男	パルチザン	ダイアシールド	プラチナヘルム	ダイアアーマー	ン・カイの腕輪	チャージ	装備変更
3	竜騎士	男	ミスリルスピア	イージスの盾	ダイアヘルム	シルクのローブ	パワーリスト	戦技	装備変更
4	アイテム士	男	マインゴーシュ	-	司祭の帽子	柔術道着	革のマント	黒魔法	アイテム発見移動
5	時魔道士	男	魔術師の杖	-	ねじり鉢巻き	柔術道着	スパイクシューズ	召喚魔法	基本技
6	時魔道士	男	魔術師の杖	-	ねじり鉢巻き	魔術師のローブ	スモールマント	白魔法	基本技

すべての敵を倒せ

前方に陣取る敵竜騎士３体の攻撃力が異常に高い。HPの低い味方ユニットが集中攻撃を受けると、まず戦闘不能状態に陥ってしまうだろう。敵竜騎士３体のうち１体でも攻撃不能状態にしてしまえば、状況はかなりよくなる。

忍者のSpeedとダメージ量に賭け、忍者軍団を編成して突撃するという戦法は、一見乱暴なようだが、実は効果的である。またスマートに攻略するなら、同じ忍者軍団を編成しても、パワーブレイクをセットし、２回連続のパワーブレイクで竜騎士の弱体化を図るという戦法もある。敵竜騎士は物理攻撃力が高いため、武器を盗んでもそれほど効果はない。また、どちらの戦法を取るにしても、ムスタディオの腕を狙うで敵時魔道士の行動を封じておくことも忘れてはならない。初期配置の高低差を活かせば、弓使いのパワーブレイクも効果的に機能する。

Scenario シナリオ

【シモンの告白】

ラムザ　枢機卿はルカウィと融合しました。あれが聖石の力だとしたら騎士団に代わる軍事力になります。教皇が欲しているのはその力…？

【地下書庫地下二階】

ラムザ　これ以上、奴らの好きにはさせない!!　聖石を奴らに渡すなッ!!

●アルマの先生でもある神学者シモンにより、教会のトップに位置する教皇フューネラルの野望を知るラムザ。ラーグ公とゴルターナ公の争いは、教会の威信を取り戻すために仕組まれたものだった。そして、聖石は、騎士団に代わる強大な軍事力として集められていた。ラムザは、それを阻止するべく、地下へ向かう。

ABILITY—アビリティ

STEP 1
パワーブレイク
腕を狙う
無双稲妻突き

STEP 2
白刃取り
防御力UP
トード

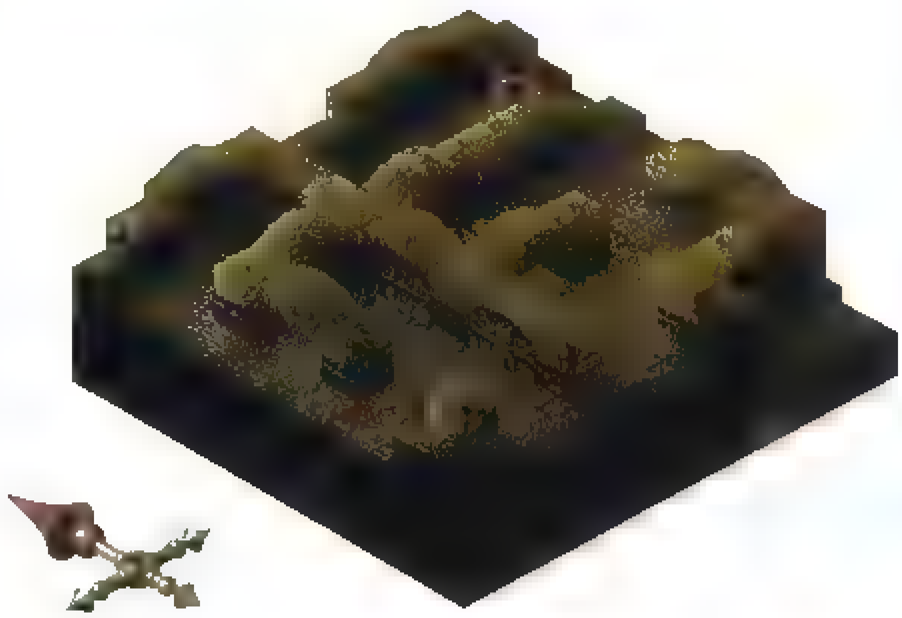
ITEM—アイテム

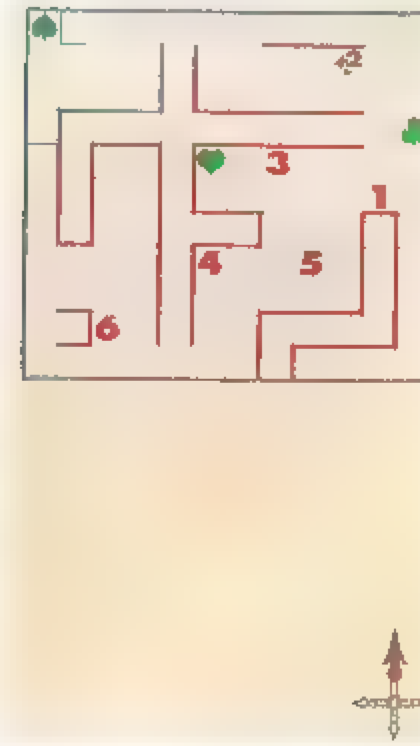
通常	レア
ポーション	村雨
ハイポーション	ポイズンボウ
エーテル	ミスリルの弓
万能薬	じゃこうしゃく

地下書庫 地下三階

【オーボンヌ修道院】

出撃可能人数：5名





No.	ジョブ	性	右腕部	左腕部	頭部	胴部	アクセサリ	アビリティ	
1	ナイトブレード	男	プラチナソード	ゴールドシールド	プラチナヘルム	プラチナアーマ	パワーリスト	カウンター	メンテナンス
2	ナイト	男	眠りの剣	フレイムシールド	ダイアヘルム	ダイアアーマ	スパイクシューズ	算術	カウンター
3	ナイト	男	眠りの剣	アイスシールド	ダイアヘルム	魔術師のローブ	スモールマント	チャージ	反撃タックル
4	弓使い	男	ミスリルの弓	–	ねじり鉢巻き	柔術道着	パワーリスト	基本技	装備変更
5	弓使い	男	ミスリルの弓	–	ねじり鉢巻き	柔術道着	パワーリスト	アイテム	装備変更
6	召喚士	男	魔術師の杖	–	ねじり鉢巻き	魔術師のローブ	スモールマント	アイテム	装備変更

Scenario シナリオ

【地下書庫地下三階】

イズルード　我々に協力しろ！ かつて、おまえの友であったディリータがそうしたようにな！

ラムザ　結局、おまえたちが欲しているのは騎士団を超えた強大な軍事力ではないか！　聖石に秘められたあの忌まわしき"悪魔の力"で民を支配しようというのだろうッ！

イズルード　聖石を奪うために貴様が枢機卿を殺害したのではないか!?

●神殿騎士イズルードは、すべての民が平等に暮らせる神の国を作るために"神器"である聖石を集めていると言う。そのためには、ディリータのように協力しろとも言う。彼は、真実を知らされていなかった。

神殿騎士イズルードを倒せ

イズルードはナイトでありながら水平ジャンプ8を駆使する凄腕のユニットだ。カウンターとメンテナンスをセットしており、物理攻撃力も非常に高い。銃もしくは弓攻撃が可能な味方ユニットにパワーブレイクをセットし、遠距離から物理攻撃力を低下させたい。

このマップで重要となるのはJump。Jumpが4以上であれば、本棚の上に飛び乗ることができ、移動がとてもスムーズになるからだ。ゲルミナスブーツかスパイクシューズを装備しておきたい。敵ユニットのJumpは、イズルードの4が最高で、他の敵ユニットはスパイクシューズを装備していない限り3である。まずはバトルブーツ（ゲルミナスブーツ）を装備した味方忍者で敵召喚士を倒し、移動に苦慮する敵ナイトを遠距離攻撃で倒すといい。イズルードと敵弓使いの攻撃にはプロテスをかけて対抗したい。

ABILITY―アビリティ

STEP 1
- パワーブレイク
- 地烈斬
- アレイズ

STEP 2
- MPすり替え
- 防御力UP
- ショートチャージ

ITEM―アイテム

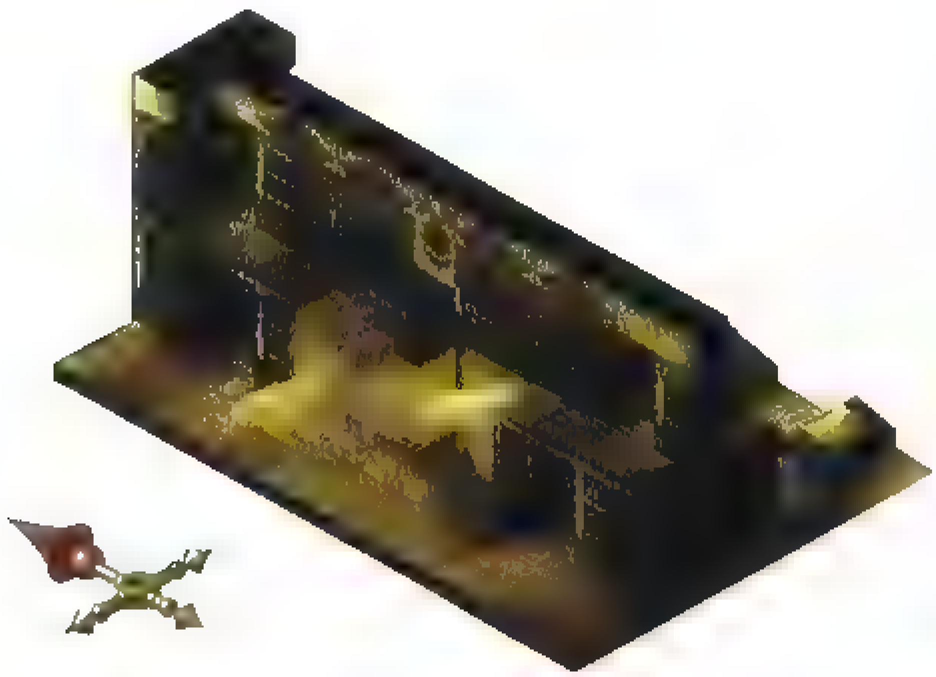
通常
- フェニックスの尾
- 聖水
- ポーション
- ハイポーション

レア
- Cのバッグ
- アイスシールド
- フレイムシールド
- ねじり鉢巻き

地下書庫 地下一階

【オーボンヌ修道院】

出撃可能人数：5名





No.	ジョブ	性	右腕部	左腕部	頭部	胸部	アクセサリ	アビリティ	
1	ホワイトナイト	男	ダイアソード		クリスタルヘルム	プラチナアーマー	エルフのマント	カウンター	両手持ち
2	ナイト	女	眠りの剣	イージスの盾	ダイアヘルム	シルクのローブ	スモールマント	風水返し	攻撃力UP
3	ナイト	女	眠りの剣	アイスシールド	ダイアヘルム	麻のローブ	スパイクシューズ	拳術	装備武器ガード
4	弓使い	女	ミスリルの弓		ねじり鉢巻き	柔術道着	スパイクシューズ	アイテム	密猟
5	弓使い	女	ミスリルの弓		ねじり鉢巻き	柔術道着	パワーリスト	アイテム	戦技
6	黒魔道士	女	ポイズンロッド		ねじり鉢巻き	シルクのローブ	スモールマント	白魔法	装備変更

神殿騎士ウィーグラフを倒せ

ウィーグラフのSpeedは10。ほぼ確実に先制攻撃を受けることになるだろう。ウィーグラフは聖剣技の不動無明剣と北斗骨砕打を使ってくる。どちらもとんでもない攻撃力だが、聖属性であるためカメレオンローブを装備しておけばダメージを吸収できる。貿易都市ドーターでカメレオンローブを購入しなかった場合は、武器を盗むでダイアソードを盗んでしまおう。ウィーグラフは素手でも聖剣技を使うことができるが、攻撃力は激減する。また腕を狙うでドンアクになることはまずないが、銃や弓によるパワーブレイクは有効だ。

壁の向こう側にいる敵で注意すべきは黒魔道士。地烈斬で遠距離攻撃を仕掛け、壁を抜けてくる前に倒してしまいたい。敵ナイト2体は吸収効果を備えた盾を装備していることがあるので、装備品をよく確認するようにする。

Scenario シナリオ

【地下書庫地下一階】

ラムザ：理想の実現に燃えていた戦士が教会の犬に成り下がったか!

【魔人ヘリアス】

シモン：この本があれば…教会の不正を暴くことができる！　これを利用してアルマ様を取り戻すのです。

●行方不明となっていたウィーグラフとの再戦。新生ゾディアックブレイブの一員となっていたウィーグラフは、ラムザとの戦いに負けた後、聖石の力によって転生した。神殿騎士イズルードによるアルマ誘拐。神学者シモンから譲り受けた『ゲルモニーク聖典』。ラムザの戦いは、獅子戦争の背後にうごめく教会そしてルカヴィとのものになっていく。



ABILITY—アビリティ

STEP 1	STEP 2
武器を盗む	白刃取り
パワーブレイク	聖光爆裂破
地烈斬	―

ITEM—アイテム

通常	レア
エーテル	フェザーブーツ
万能薬	魔力の小手
フェニックスの尾	リフレクトリング
聖水	ン・カイの腕輪

グローグの丘

出撃可能人数：5名





A:ラムザ

No.	ジョブ	性	右腕部	左腕部	頭部	胴部	アクセサリ	アビリティ	
1	見習い戦士	男	ダイアソード	–	黒ずきん	力だすき	エルフのマント	アイテム	反撃タックル
2	見習い戦士	男	古代の剣		司祭の帽子	力だすき	バトルブーツ	チャージ	反撃タックル
3	シーフ	女	オリハルコン		黒ずきん	力だすき	ラバーシューズ	アイテム	Jump+1
4	弓使い	男	ライトニングボウ		司祭の帽子	力だすき	スパイクシューズ	戦技	Jump+1
5	アイテム士	男	ミスリル銃		司祭の帽子	力だすき	ヒスイの腕輪	メンテナンス	アイテム発見移動
6	アイテム士	男	ミスリル銃		黒ずきん	力だすき	ラバーシューズ	黒魔法	装備変更

Scenario シナリオ

【グローグの丘】
ラムザ　自分の命が大切なのはわかるけど…、そういうものなのか！
【雷神シトの息子】
オーラン　ラムザ、きみは独りじゃない！ きみには仲間がいる！ 命を賭して戦ってくれる仲間がいる！ 僕もその仲間の一人だッ！
●神殿騎士イスルードが誘拐したアルマ。彼女を返してほしくば「ゲルモニーク聖典」を持ってリオファネス城まで来い、と言う異国の姿の魔道士。途中、グローグの丘で南天騎士団脱走兵との望まざる戦いの後に再会したオーランは、オルランドゥ伯の義子であり、教皇フューネラルの計略に気付いている仲間だった

すべての敵を倒せ

味方と敵の距離が離れていることと、敵のほうが高い場所に初期配置されていることがポイント。銃を装備した敵アイテム士と敵弓使いの遠距離攻撃には白刃取りをセットすることで対抗したい。オンラインヘルプにおいて、白刃取りは銃と弓攻撃には無効と記されているが、そんなことはない。白刃取りをセットしたユニットのBraveが90以上であれば、ほぼ確実に攻撃を回避する。

攻撃面では地烈斬が効果的だ。マップ中央を南北に走るレンガ造りの道に囮となる味方ユニットを移動させると、敵ユニットのほとんどが一列になって囮ユニットに接近してくるからだ。味方ユニットにフェザーブーツを装備しておけば、味方にダメージを与える心配はない。

アイテム士が白魔法をセットしていることがある。この場合、ほぼ確実にレイズを覚えているので早めに倒そう。

ABILITY—アビリティ

STEP 1
地烈斬
白刃取り
武器を盗む

STEP 2
ネイムレスダンス
マジックブレイク
かまいたち

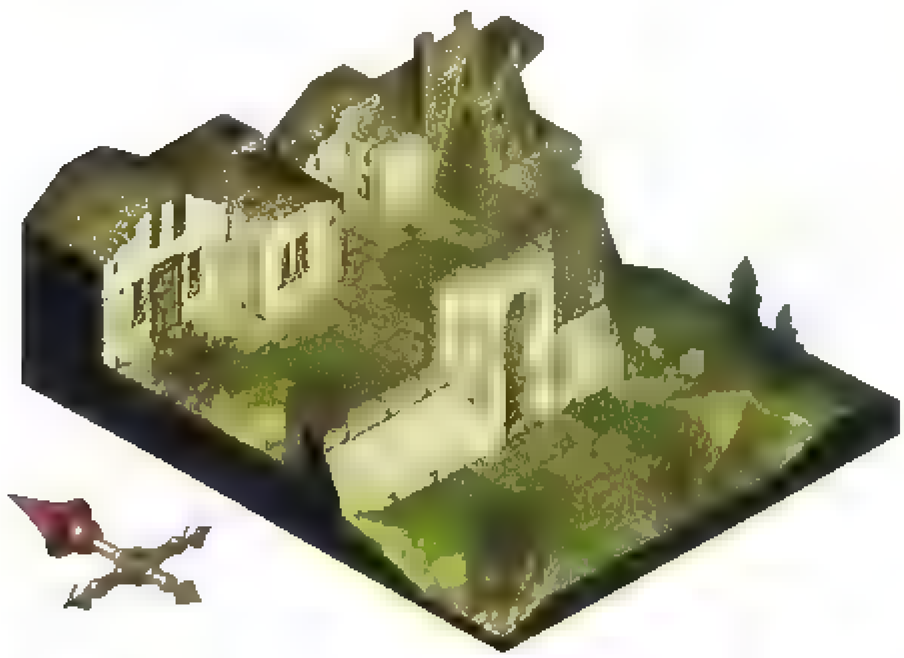
ITEM—アイテム

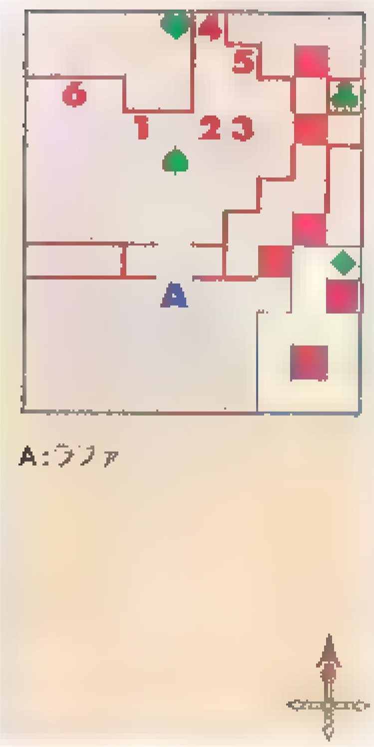
通常
ポーション
ハイポーション
エーテル
万能薬

レア
マインゴーシュ
くない
眠りの剣
天のむら雲

城塞都市ヤードー

出撃可能人数：５名





A：ラファ

No.	ジョブ	性	右腕部	左腕部	頭部	胸部	アクセサリ	アビリティ	
1	天冥士	男	ゴクウの棒		ねじり鉢巻き	魔術師のローブ	スモールマント	戦技	チャージ
2	忍者	男	忍者ロング	フレイムウィップ	司祭の帽子	柔術道着	―	戦技	ギルガメの心
3	忍者	男	フレイムウィップ	忍び刀	司祭の帽子	力だすき	百八の数珠	アイテム	拳術
4	忍者	男	忍者ロング	くない	司祭の帽子	力だすき	スパイクシューズ	戦技	見切る
5	召喚士	女	ゴールドスタッフ		黒ずきん	白のローブ	魔道士のマント	アイテム発見移動	装備変更
6	召喚士	女	ゴールドスタッフ		黒ずきん	白のローブ	魔法のリング	アイテム	装備変更
A	天道士	女	じゃこうしゃく		司祭の帽子	白のローブ	エルフのマント	反撃タックル	Move+1

天道士ラファを救助せよ

クローグの丘から一転して、敵ユニットのジョブレベルが高くなる。そんな敵ユニットのなかでも忍者３体の二刀流が曲者だ。武器を盗んでも、残ったもうひとつの武器で攻撃されてしまう。近寄らずに遠距離攻撃で倒すのが得策だろう。黒魔法トードを使ってカエルにしてしまえば戦力から外れる。カエルは時間が経っても解除しないので効果は絶大だ。また忍者刀のダメージ量はSpeed、鎚のダメージ量は物理攻撃力によって左右されるので、戦技を実行する際は、使い分けるようにしたい。

敵召喚士は白のローブを装備しているため、属性魔法で攻撃しても致命傷を与えられない。壁越しでも攻撃可能な地烈斬と聖光爆裂破でダメージを与えるといい。黒魔法をセットしている場合は優先的に倒そう。マラークは瀕死状態になるとひとりで撤退する。

Scenario シナリオ

[城塞都市ヤードー]

ラファ　私たちは人殺しの道具じゃないのよ！ 一緒に逃げよう！

マラーク　ラファのことは気にするな！ 妹の始末はこのオレがつける!!

[天道士ラファ]

ラムザ　王家と血縁関係にある大公殿下をそそのかす奴らがいるんだ。

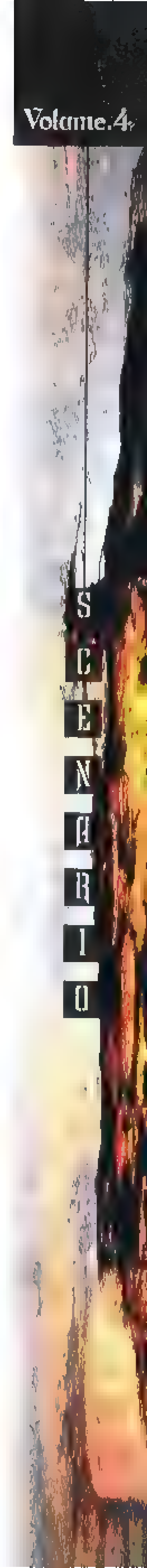
●畏国王の座を狙う"武器王"バリンテン大公。大公の配下リオファネス軍に所属する異国の姿の魔道士は、一子相伝の秘術を用いる天冥士マラーク。その妹、天道士ラファは、軍を抜けようとしていた。リオファネス軍を退けた後、ラムザは、大公がマラークとラファの養父にして実父母を殺害した仇であることを知る。

ABILITY―アビリティ

STEP 1	STEP 2
トード	パワーブレイク
地烈斬	スピードブレイク
聖光爆裂破	キャッチ

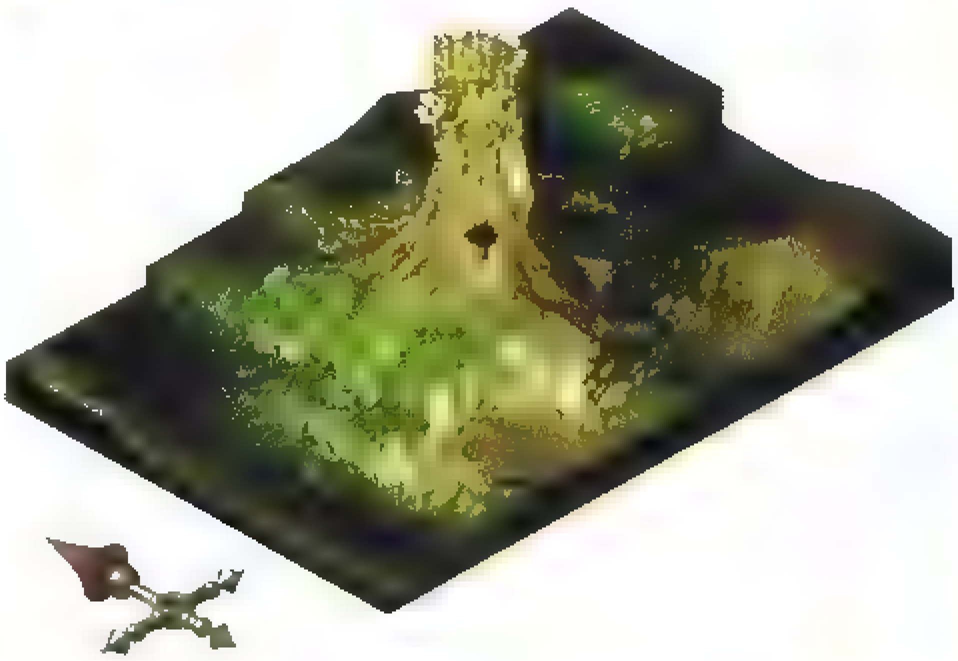
ITEM―アイテム

通常	レア
フェニックスの尾	スラッシャー
聖水	フレイムウィップ
ポーション	ミスリル銃
ハイポーション	ハンティングボウ



ユーグォの森

出撃可能人数：5名





A：ラファ

No.	ジョブ	性	右腕部	左腕部	頭部	胸部	アクセサリ	アビリティ	
1	時魔道士	女	ゴールドスタッフ		黒ずきん	白のローブ	百八の数珠	装備変更	
2	時魔道士	女	ゴールドスタッフ		黒ずきん	白のローブ	革のマント	反撃タックル	装備変更
3	黒魔道士	男	ウィザードロッド	-	黒ずきん	白のローブ	ダイアの腕輪	反撃タックル	装備変更
4	黒魔道士	男	ウィザードロッド	-	黒ずきん	白のローブ	スモールマント	反撃タックル	装備変更

No.	ジョブ	アビリティ1	アビリティ2	アビリティ3	密猟	密猟(レア)	特徴
5	グール	霊気を飛ばす	スリープタッチ		エーテル	くない	アンデッド,吸収:闇,弱点:炎 聖
6	レブナント	霊気を飛ばす	ドレインタッチ		ハイエーテル	ミスリル銃	アンデッド,吸収:闇,弱点:炎 聖
7	ガスト	霊気を飛ばす	グリースタッチ		ハイポーション	マインゴーシュ	アンデッド,吸収:闇,弱点:炎 聖

Scenario シナリオ

【ハリンテン大公の野望】

ウォルマルフ　勝ち目たと…？　おまえたち脆弱な人間どもに何ができるというのだ…！

イスルート　父上・？

●神殿騎士団の力を得るために教会側の弱みを握ろうと、ゲルモニーク聖典や聖石を手に入れようとしたバリンテン大公。彼は、アルマを誘拐した神殿騎士イズルードを拉致したことで、聖石を手に入れ、聖典を持つラムザをおびき寄せることができた。だが、それをネタに神殿騎士団を脅そうとした大公は、ヴォルマルフの真の姿を知ることになる。

すべての敵を倒せ

登場する敵ユニットはすべてアンデッド。ただし敵魔道士系ユニットは白のローブを装備しているので、炎属性の魔法はダメージを半減されてしまう。さらにガストが使うグリースタッチでオイル状態にされてファイアの巻き添えを喰らった場合、多大なダメージを受けてしまう。魔法を使用するなら、味方に被害の及ばない召喚魔法か、聖属性である回復魔法がいいだろう。

ムスタディオには銃か弓を装備させ、遠距離から邪心封印を使用してアンデッドを石化させる。もっとも安全かつ迅速に敵を全滅させられるのは、算術によるアレイズ。アビリティはCTと5を使用するといいだろう。この段階で算術士が育っていることはあまりないとは思うが……。

ABILITY—アビリティ

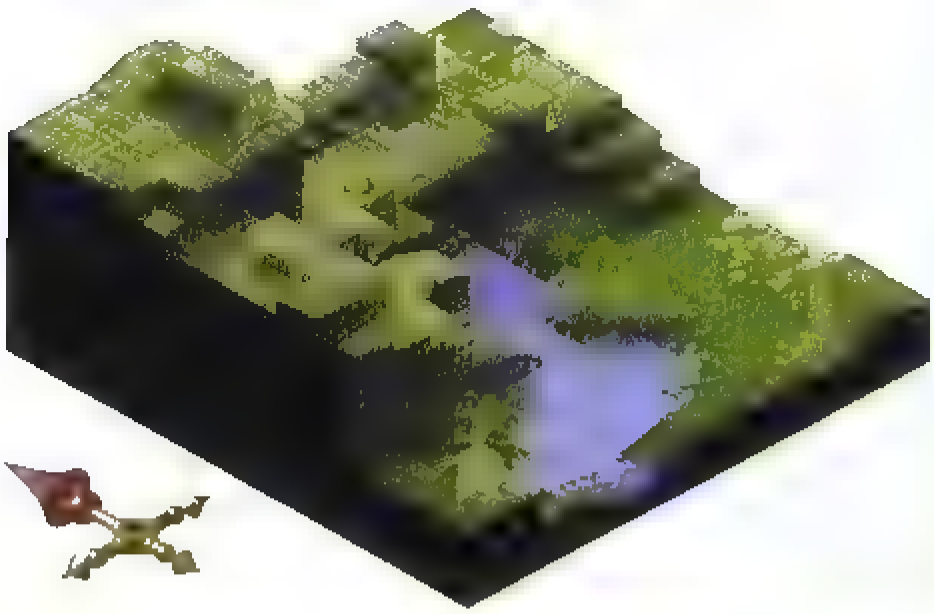
STEP 1	STEP 2
邪心封印	イフリート
アレイズ	CT
フェニックスの尾	5

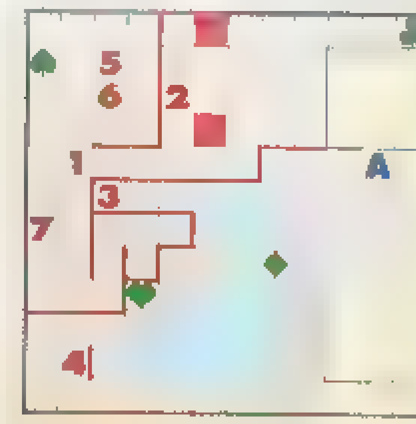
ITEM—アイテム

通常	レア
エーテル	怪物辞典
万能薬	ミスリルスピア
フェニックスの尾	鉄扇
聖水	ペルシア

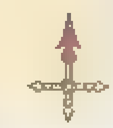
リオファネス城 城門前

出撃可能人数：5名





A ラファ



No.	ジョブ	性	右腕部	左腕部	頭部	胴部	アクセサリ	アビリティ	
1	天冥士	男	ゴクウの棒	–	司祭の帽子	シルクのローブ	スパイクシューズ	チャージ	Move+1
2	ナイト	男	プラチナソード	プラチナシールド	サークレット	プラチナアーマー	革のマント	アイテム	チャージ
3	ナイト	男	ダイアソード	ダイアシールド	クリスタルヘルム	プラチナアーマー	フェザーブーツ	拳術	装備変更
4	ナイト	男	プラチナソード	ダイアシールド	クリスタルヘルム	魔術師のローブ	まもりの腕輪	風水術	瀕死HP回復
5	弓使い	女	風斬りの弓	–	黒ずきん	力だすき	ン・カイの腕輪	基本技	キャッチ
6	弓使い	女	ハンティングボウ	ダイアシールド	黒ずきん	力だすき	百八の数珠	盗む	自動弓装備可能
7	弓使い	女	風斬りの弓		黒ずきん	大地の衣	ン・カイの腕輪	盗む	Jump+1

すべての敵を倒せ

城の屋上に陣取る3体の敵弓使いが強敵。彼女たちの攻撃範囲から逃れることはほぼ不可能なので、Speedと同時に攻撃力を下げてしまう方法を探す。スピードブレイクを使用する場合、かなり近くまで接近しなければ敵弓使いには攻撃が届かない。接近するまでに集中攻撃を受けることは明白だ。ここでは敵と味方の距離が離れていることを利用し、踊り子のスローダンスで敵全員のSpeedをじわじわと下げる方法が最良だ。なお踊りの最中は回避率が0になるので、できるだけマップの隅に移動しておきたい。攻撃に転じるのは、敵のSpeedを下げてから。

ラファとマラークは、どちらかが瀕死状態になると、ふたり同時に戦闘から離脱する。ラファにはマラークを早々に連れ去ってもらうために、装備品をすべて解除し、敵弓使いの攻撃を浴びてもらおう。

Scenario シナリオ

【リオファネス城城門前】

マラーク　オレは大公殿下の言葉を信じるッ！ そいつを殺し、「ゲルモニーク聖典」さえ奪えば、オレたちは自由になるんだ!!

【脱出するアルマ】

リオファネス軍騎士　う…た…助けて…あんな…バケモノが…

●城門前に待ち構えていたのは天冥士マラークだった。天道士ラファは、共に逃げようと、兄マラークを説得する。しかし、断固として拒む兄を見、逃げることよりも自らの手で大公を倒し過去と決別することを決意し、ひとりで城内へと乗り込む。ラファを追うマラーク。一方、城内では惨劇が繰り広げられていた。

ABILITY—アビリティ

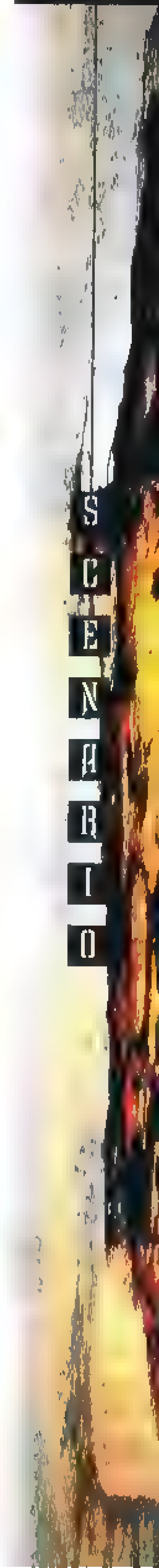
STEP 1
- スローダンス
- 応援歌
- 腕を狙う

STEP 2
- メンテナンス
- 矢かわし

ITEM—アイテム

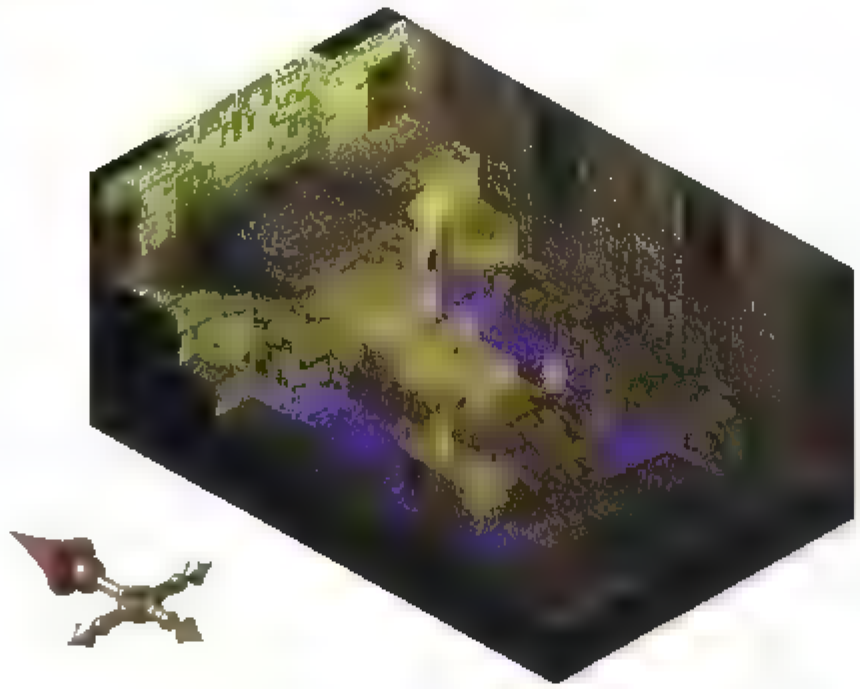
通常
- ポーション
- ハイポーション
- エーテル
- 万能薬

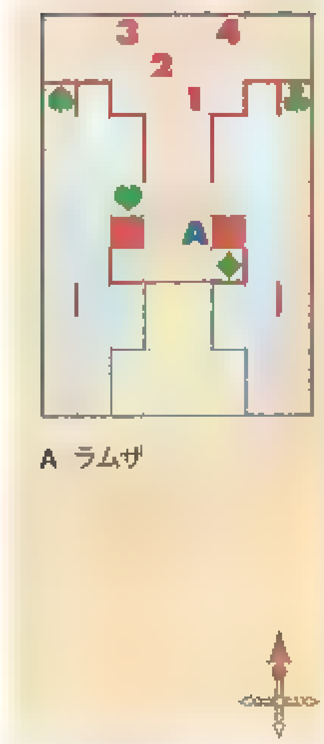
レア
- 風神の手裏剣
- イージスの盾
- ダイアヘルム
- 司祭の帽子



リオファネス城 城内 I

出撃可能人数：1名





No.	ジョブ	性	右腕部	左腕部	頭部	胴部	アクセサリ	アビリティ	
1	ホワイトナイト	男	ダイアンード	ダイアシールド	ダイアヘルム	ダイアアーマー	ダイアの腕輪	メンテナンス	カウンター

Scenario シナリオ

【リオファネス城城内】

ラムザ　あなたは哀れな人だ。ルカヴィに魂を売ってまで復讐を果たしたいとは…。ミルウーダが知ったらさぞかし嘆き哀しむことだろう…。

ウィーグラフ　復讐だと？ ミルウーダの仇などどうでもよい。私が望むのはこの世に"混沌"をもたらし、脆弱な人間どもの悲鳴を聞くことだ…。だが、安心しろ、ラムザ。貴様だけは特別にこの私が殺してやる！

ラムザ　聖石は悪魔の石…、ゾディアックブレイブは悪魔の騎士団。信じてきた伝説はすべて嘘だった…！

ウィーグラフ　ククク…、所詮、そんなものだ…。弱い人間だからこそ"神の奇跡"にすがるのさ…。

●城内では、オーボンヌ修道院で見たルカヴィの姿ではなく人の姿をしたウィーグラフが待ち構えていた。1対1の戦い。だが、姿がどうであれ、彼は既に人ではなかった。

神殿騎士ウィーグラフを倒せ

ウィーグラフとラムザの一騎討ち。ラムザのジョブが何であるかがポイントになる。ウィーグラフはカウンターとメンテナンスをセットしているので、直接攻撃系の侍、戦技のナイト、盗むのシーフには期待できない。高低差によりモンクの地烈斬は使えない。弓使いでは回避率が高いウィーグラフにはなかなか命中しない。魔道士系では防御力が低いので瞬殺されてしまう。対抗できるのは、Speedに優れる忍者か、攻撃力に優れる竜騎士だ。

忍者の場合、装備品やレベルにもよるが、たいたいにおいてラムザのほうがSpeedが速い。そのため、チャクラで回復しながら二刀流で攻撃することができる。リアクションアビリティにはMPすり替えをセットし、チャクラの回復量でも効果があるようにする。竜騎士の場合はギャンブル要素が強い。回復は瀕死HP回復に頼り、命中率の低い両手持ちの槍攻撃に賭けるのだから。

最後に、この戦闘は完全な一騎討ちである。レバーのようにも見える模様がそこかしこにあるが、扉を開くと味方が助けに来てくれる、なとということは絶対にない。

ABILITY—アビリティ

STEP 1
- チャクラ
- MPすり替え
- 攻撃力UP

STEP 2
- 瀕死HP回復
- 両手持ち
- 白刃取り

ITEM—アイテム

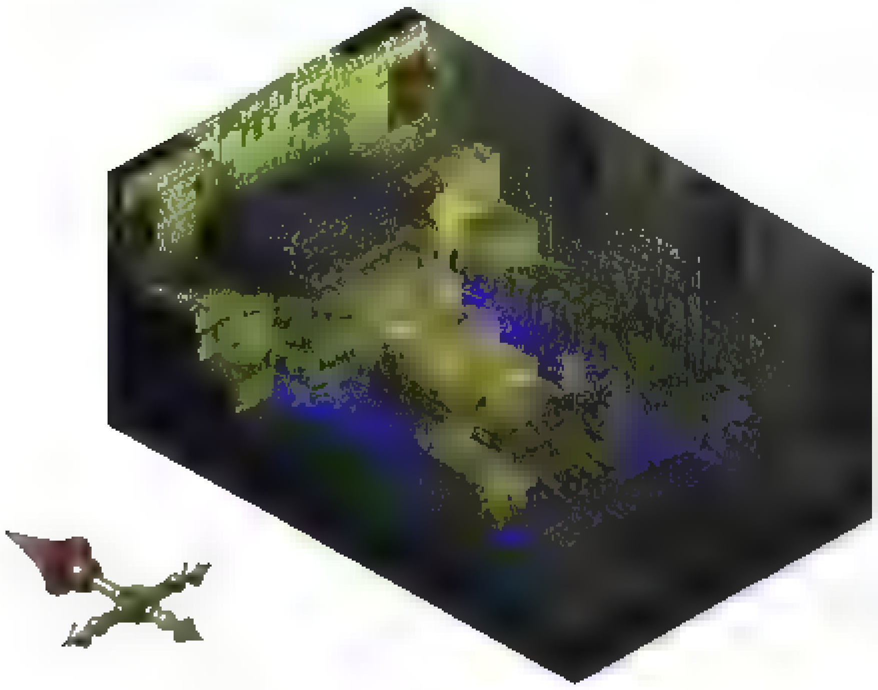
通常
- ポーション
- ハイポーション
- エーテル
- 万能薬

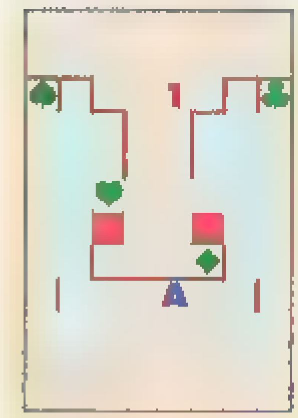
レア
- ダイアアーマー
- 柔術道着
- カメレオンローブ
- ゲルミナスブーツ

リオファネス城 城内II

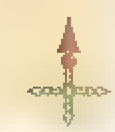
【リオファネス城】

出撃可能人数：5名





A ラムザ



No.	ジョブ	アビリティ1	アビリティ2	アビリティ3	密猟（通常）	密猟（レア）	特徴
1	魔人	恐怖	魔人召喚		不可	不可	可能:沈黙
2	アルケオデーモン	暗黒術	カウンター		不可	不可	無効:聖 魅了・吸血,有効:石化・カエル
3	アルケオデーモン	暗黒術	カウンター		不可	不可	無効:聖 魅了・吸血,有効:石化・カエル
4	アルケオデーモン	暗黒術	カウンター		不可	不可	無効:聖 魅了・吸血,有効:石化・カエル

魔人ベリアスを倒せ

戦闘は先刻のウィーグラフ戦の続きから始まる。例えラムザが瀕死状態になっていても、その状態から始まってしまうのである。敵ユニットはいずれも強力な魔法を使ってくるので、ラムザは仕方ないとしても、せめて味方には魔法防御力UPをセットしておきたい。特にベリアスのクリュプスは強力で、ほぼ確実に瀕死状態に陥る。

ベリアスにダメージを与える手段として有効なのが命吸唱。敵のHP残量値にかかわらず、与えられるダメージが一律最大値の4分の1というのは心強い。アルケオデーモンのギガフレア程度のダメージなら、これで回復することもできる。グラビガとリッチはHP最大値の半分のダメージを与えられるが、チャージに時間がかかるので、使用する際はショートチャージをセットしておきたい

ベリアスを援護するアルケオデーモンは、密猟ができないうえ、クリスタルになってもアビリティを継承することができない 攻撃目標はベリアスだけにしぼること。

Scenario シナリオ

【リオファネス城城内】
ヘリアス　行くぞ、ラムザ! おまえに魔界の力を見せてやろう!
【惨劇の痕】
イスルート　聖石は "悪魔の力" ・あいつは父上じゃない…聖石の力によってルカヴィに。オレの上着の中に聖石がある・ それをきみの兄貴に。
ウォルマルフ　なぜ、ヴァルゴが反応するのだ? これはいい! あと百年は必要だと思ったぞ!! まさか、貴様がそうだったとはな　! 命を奪ったりはせん。さあ、来るだ!!
●ウィーグラノが魔界の力でラムザたちに襲いかかる。一方、城内奥では、最後の時を迎える神殿騎士イズルードからアルマが聖石を受け取っていた。たが、そのアルマをヴォルマルフがさらう。残されたものは、多くの死体と聖石だけだった。

ABILITY—アビリティ

STEP 1	STEP 2
命吸唱	グラビガ
魔法防御力UP	リッチ
瀕死HP回復	ショートチャージ

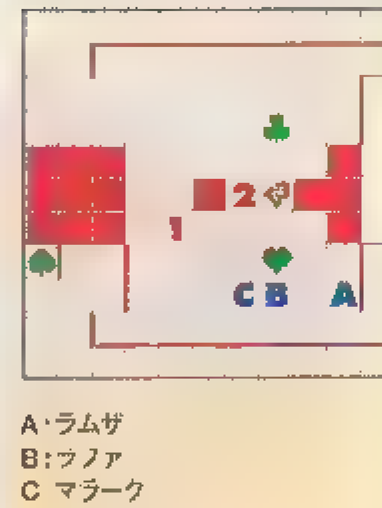
ITEM—アイテム

通常	レア
♠ ポーション	ダイアアーマー
♦ ハイポーション	柔術道着
♥ エーテル	カメレオンローブ
♣ 万能薬	ゲルミナスブーツ

リオファネス城屋上

出撃可能人数：4名





No.	ジョブ	性	右腕部	左腕部	頭部	胴部	アクセサリ	アビリティ	
1	アークナイト	男	村正		黒ずきん	黒のローブ	ン・カイの腕輪	ハメドる	両手持ち
2	アサシン	女	呪縛刀	呪縛刀	黒ずきん	力だすき	バレッタ	戦技	アイテム
3	アサシン	女	晴嵐	晴嵐	黒ずきん	大地の衣	カチューシャ	戦技	チャージ

Scenario シナリオ

【リオファネス城屋上】
ラムザ　そいつらは人間じゃないッ!
エルムドア　おとなしく聖石を渡してくれるなら、ヴォルマルフにきみの妹を返すよう頼んであげよう。
【エルムドア公爵】
エルムドア　異端者ラムザよ、我が聖石を欲しくば、ランベリー城へ来るがいい! 待ってるぞ…!
【偽らざる心】
マラーク　聖石の力は、それを使う者の心次第ということか…。
●リオファネス城屋上では、ラファがバリンテン大公に迫っていた。大公の撃った銃弾がマラークを貫く。直後、獅子戦争勃発後に戦死したはずのエルムドア侯爵が現れ、大公を殺害し、聖石を狙う。駆けつけたラムザとの戦闘を経て、侯爵はランベリー城へ撤退する。そしてマラークの復活とともに、長い夜が明ける

天道士ラファを護れ

味方ユニットのSpeedに気を配らないと、ターンが回ってくる前にラファが倒されてゲームオーバーになってしまう。最低でもSpeedは8にしておきたい。

クリアそのものは意外に簡単，敵3体のうちいずれか1体を瀕死状態にしてしまえばよい。ターゲットはHPが最も低いレディ。ムスタディオの足を狙うでドンムブにし、全員で一斉攻撃すれは、早ければ1ターンで倒せる。

ラファは無謀な突撃をすることが多いので、ラムザにはHP回復手段をセットしておく。またアサシンの息根止は即死技なので、戦闘不能無効の柔術胴着などを装備しておきたい，ちなみにアサシンが装備しているバレッタとカチューシャは、盗めないというわけではないが、ラファを操作できないことを考えるとまず不可能に近い。密猟によって入手するという方法もあるので、諦めてさっさとレディを倒してしまうのが賢明だ。ハメドるをセットしているエルムドアには絶対に手を出さないようにする。エルムドアはBraveが高いので、ほぼ確実にハメドってくる

ABILITY—アビリティ

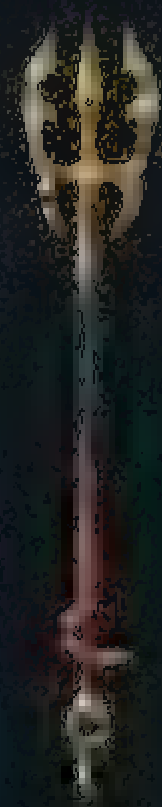
STEP 1
攻撃力UP
精神統一
Move+3

STEP 2
二刀流
攻撃力UP
高低差無視

ITEM—アイテム

通常
♠ 乙女のキッス
♦ フェニックスの尾
♥ ポーション
♣ ハイポーション

レア
ヒスイの腕輪
エルフのマント
オリハルコン
小太刀

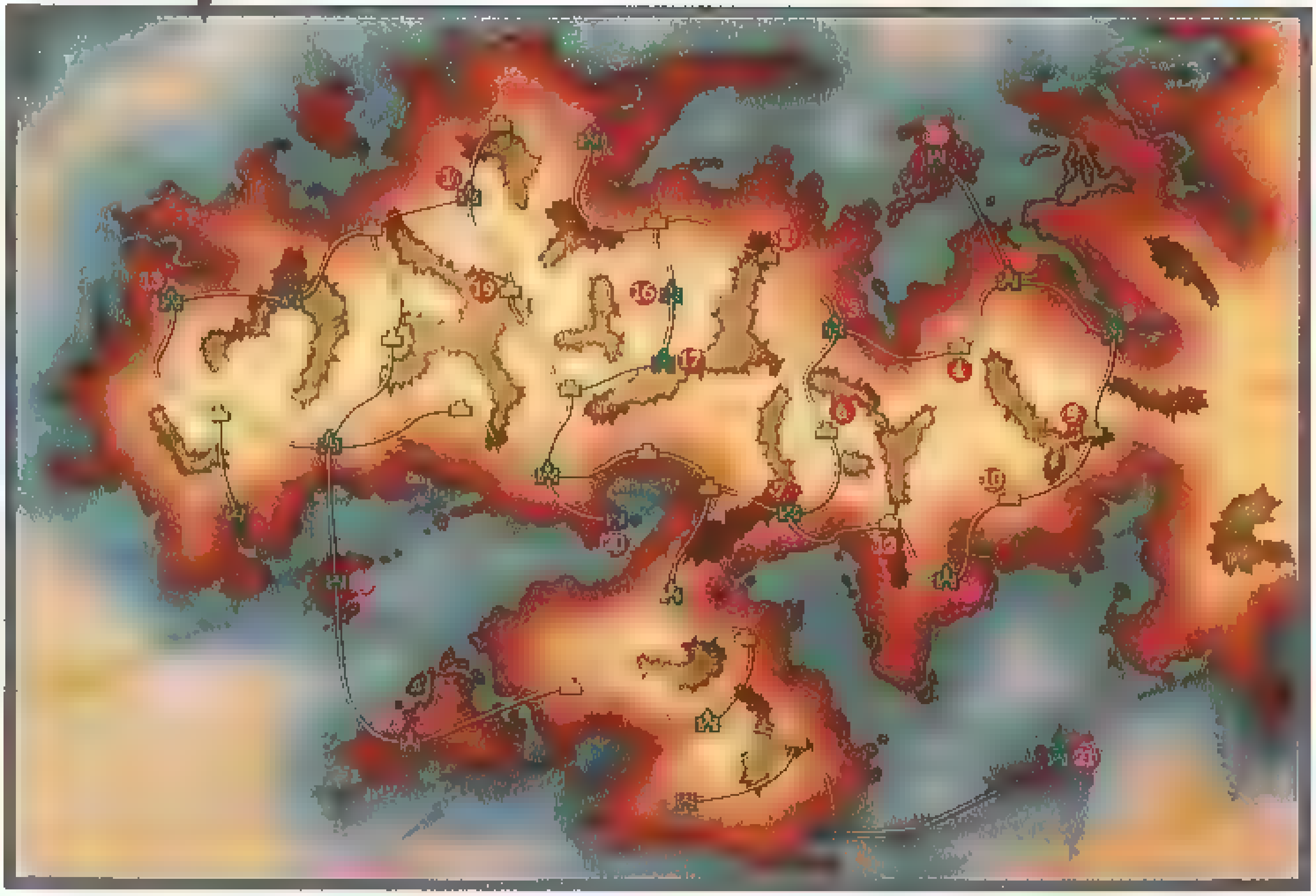


CHAPTER 4
愛にすべてを
SOMEBODY TO LOVE

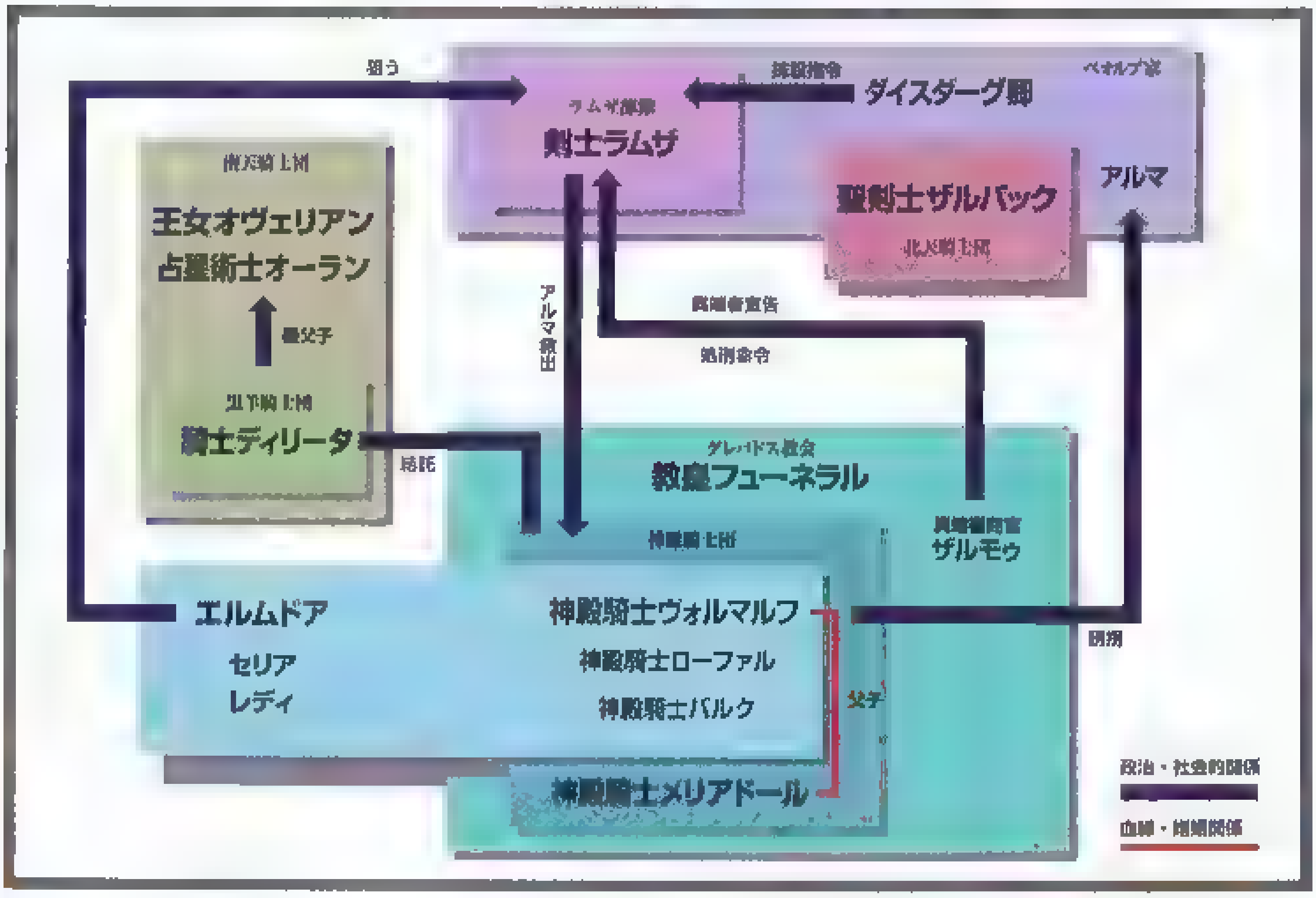


SCENARIO

map 進行ルートマップ



correlation スタート時の人物相関図



flowchart

フローチャート

種類	マップ名、イベント名	No	P	出	発生条件
戦闘	グーラ峠	2	203	5	
戦闘	自治都市ベルベニア	3	204	5	
戦闘	フィナス河	4	205	5	
戦闘	町外れの教会	5	206	5	
戦闘	ベッド砂漠	6	207	5	
戦闘	ベスラ要塞城壁南	7	208	5	ベスラ要塞城壁南を選択
戦闘	ベスラ要塞城壁北	7	209	5	ベスラ要塞城壁北を選択
戦闘	ベスラ要塞水門前	7	210	5	ベスラ要塞城壁南(北)戦闘後
イベント	花売りの少女	8	-	-	ザーギドスに移動
戦闘	ゲルミナス山岳	9	211	5	
戦闘	ポエスカス湖	10	212	5	
戦闘	ランベリー城城門前	11	213	5	
戦闘	ランベリー城城内	11	214	5	ランベリー城城門前戦闘後
戦闘	ランベリー城地下墓地	11	215	5	ランベリー城城内戦闘後
イベント	モスフングスの毒	11	-	-	ランベリー城から移動
戦闘	イグーロス城城内	13	216	5	
戦闘	イグーロス城城内	13	216	5	イグーロス城城内戦闘後
戦闘	聖ミュロンド寺院	14	217	5	
戦闘	聖ミュロンド寺院広間	14	218	5	聖ミュロンド寺院戦闘後
戦闘	聖ミュロンド寺院礼拝堂	14	219	5	聖ミュロンド寺院広間戦闘後
イベント	鉄球発見!	15	-	-	機工都市ゴーグに移動
酒場・噂話	炭坑の亡霊	17	-	-	炭坑都市ゴルランドの酒場
イベント	騎士ベイオウーフ	16	-	-	王都ルザリアに移動
戦闘	ゴルランドの炭坑地下三階	17	220	5	ベイオウーフが味方にいる
戦闘	ゴルランドの炭坑地下二階	17	221	5	ゴルランド炭坑地下三階戦闘後
戦闘	ゴルランドの炭坑地下一階	17	222	5	ゴルランド炭坑地下二階戦闘後
戦闘	ゴルランドの坑道	17	223	4	ゴルランド炭坑地下一階戦闘後
イベント	鉄巨人始動!	15	-	-	ゴーグに移動
イベント	天球儀発見!	15		-	ゴーグから移動
特殊	ネルベスカ神殿出現	5	-	-	ゼルテニア城の酒場
戦闘	ネルベスカ神殿	18	224	5	レーゼが味方にいる
イベント	レーゼの呪い	18	-	-	ネルベスカ神殿から移動
イベント	クラウド召喚	15	-		ゴーグに移動
戦闘	貿易都市ザーギドス	8	225	4	クラウドを召喚している
戦闘	地下書庫地下四階	20	226	5	
戦闘	地下書庫地下五階	20	227	5	地下書庫地下四階戦闘後

失速していく獅子戦争とは裏腹に、ラムザの戦いは熾烈を極めていく。

多くの人間の血がイヴァリースの大地に流された。人間たち自身の手によって、そしてルカヴィの手によって。その真実に気付いている者は、ラムザの周囲にいるごくわずかな者だけだった。獅子戦争は、教皇の思惑と人々の裏切りによって、急速に失速していく。しかし、その教皇もまた命を落とす。裏切りが横行し、人が人を信じられなくなるなか、ラムザは真実を見据え、迷うことなく突き進んでいく。その姿は、ともに戦う仲間を増やし、影で支える友を獲得していく。だが、ルカヴィは余りにも強大だった。

■ドグーラ峠

闇でうごめく者ども

ラムザは、アルマを拉致したヴォルマルフこそが、すべての争いを裏で操っている黒幕であると気付く。そして、オルランドゥ伯もまた、聖石を手に、来るべき真の戦いを予感していた。

■ベッド砂漠

囚われた雷神シド

南北両騎士団を混乱させるため、神殿騎士団が暗躍する。

■ベスラ要塞水門前

シド救出

ラムザの機転で、南北両騎士団の全面衝突は回避される。が、人々の争いは、両軍の総大将暗殺という裏切りによりさらに血塗られていく。

■ランベリー城

異形の者たち

ヴォルマルフとエルムドアが語るルカヴィの目的。ラムザは、ルカヴィと化したエルムドアを葬る。

■聖ミュロンド寺院

教皇フューネラルの最後

人間の戦乱は、既に誰のための何の争いだったのかわからなくなるほど混迷していた。ヴォルマルフは真の目的のためにオーボンヌ修道院を目指し、ラムザはそれを追った。

■オーボンヌ修道院

地下書庫地下五階

地上での最後の戦いが繰り広げられる。そして、ラムザはまだ見ぬ封印の地へと運ばれていく・・・。

攻略のポイント

戦争は終結を迎えようとしている。だがそれは必ずしも、平和への糸口とは限らない。愛する者に裏切られる者。信じた者の裏切りを知る者。すべてを知ったとき、人はいったいどのような行動をとるのか。あらゆる立場のあらゆる思惑が絡み合い、もう誰にも収拾をつけることなどできはしない。すべての戦いが終わったとき、ラムザの心にあるものはいったい何なのか……。

大きな流れに身を任せるか 支流に足を踏み入れるか?

Chapter4の大きな特徴は、これまでと違ってサブイベントが発生すること。そして、それをクリアすることによってしか味方にできないユニットが存在する。このサブイベントは聖ミュロンド寺院をクリアしてから消化することをお勧めしたい。理由は敵のレベルが高いことと、味方が増えると密猟によってレアアイテムを入手する作業に支障をきたすためだ。アイテムはあらかた手に入れた、あとは最終戦を残すのみ、という状態になってから挑戦しても遅くはない。なお前述の通り、ムスタディオを除名してしまった場合は一連の味方探しイベントは発生しない。ただしビブロスに関しては、ムスタディオの存否は関係ない。

サブイベントのこなし方と、仲間にできるユニットについてを以下に記載しておく。

●ベイオウーフ、レーゼ、労働八号

ベイオウーフは、炭鉱都市ゴルランドでゲストとして参加。レーゼはゴルランドの炭鉱内における戦いの後、ゲストとして参加する。両者ともネルベスカ神殿でのイベントを終了させることにより、正式な仲間となる。また労働八号はふたりを仲間にする課程で、副産物的に仲間にすることができる。方法は以下の通り。

(1)Chapter4開始後、機工都市ゴーグへ行く
(2)炭鉱都市ゴルランドの酒場へ行き、炭坑の亡霊についての噂話を聞く
(3)王都ルザリアへ行く
この時点でベイオウーフがゲストとして参戦
(4)炭鉱都市ゴルランドへ行く

※ここから4連戦となる。ベイオウーフは炭鉱内での戦いにゲストとして参戦するので、ゴルランドへ行く前に装備を整えることをお勧めする。なお坑道でレーゼを味方にしない限り、炭坑から出ることはできない。ゴルランドでの

戦いの詳細については、220ページ以降を参照のこと。

⑤機工都市ゴーグへ行く

※ここでのイベントによって、労働八号が仲間になる。ゲストとしてではなく、最初からメンバー内に編入される。

⑥ゼルテニア城まで本筋を進める

⑦同城クリア後、城の酒場でネルベスカ神殿についての噂話を聞く

⑧貿易都市ザーギドスへ行き、花売りから花を買う

⑨機工都市ゴーグへ行く

⑩ネルベスカ神殿へ行く

※ここで戦闘が発生するので、準備を整えておくこと。戦いの後へイオウーフ、レーゼのふたりが正式に味方になる。

●クラウド

『FFVII』の主人公。装備できる剣もマテリアブレイド、使えるアビリティもリミット技。髪型や服装もほとんど同じだ。仲間にするステップは前述の⑩までまったく同じ。というよりも、⑩までのイベント消化後、さらにイベントをこなさなければ仲間にはできないということだ。前述の9の続きは以下の通り。

⑪機工都市ゴーグへ行く

※この段階でクラウドが登場するが、ここではまだ仲間にすることはできない。

⑫イグーロス城クリアまで本筋を進める

⑬貿易都市ザーギドスへ行く

※この際戦闘になるので、あらかじめ準備を整えておく。この戦いにクラウドがゲストとして参加する。戦いが終了すると正式に仲間になっている。

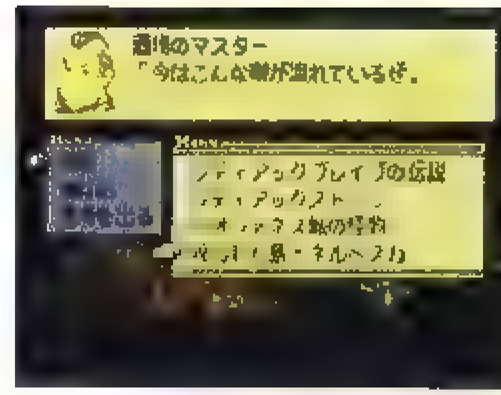
●マテリアブレイドの入手方法

クラウドを仲間にしても、マテリアブレイドを入手して装備させない限り、リミット技を使うことはできない、他の剣で代用が利くアビリティではないのだ。入手方法についてはベルベニア活火山(P235)を参照のこと。なお、当然のことだがクラウドを仲間にしてからでなければ、ベルベニア活火山で剣を入手することはできない。

●ビブロス

ディープダンジョンの地下10階で仲間になる。ディープダンジョンについては232ページに後述する。

酒場の噂話



普通に酒場へ行った場合と違い、条件が満たされていれば写真のように聞ける噂の種類が増えている。これを聞いておかないとネルベスカ神殿へ行っても何も起こらない。

各マップに赴く前に もう一度確認しておきたいこと

Chapter4では各マップに赴く前の準備が特に重要性を帯びてくる。前準備として知っておきたいことをここで簡単に説明しておこう。

●自治都市ベルベニア…ここでは味方にならない

彼女が味方になるのは、ランベリー城の地下墓地においての戦闘を経てからだ。自治都市ベルベニアでの戦いが長引くと、ラムザとメリアドールの会話が幾度となく発生する。会話の流れから、彼女が味方になりそうな雰囲気がある。しかし、これはあくまでも演出でここでは味方にならない。ちなみに敵として出現した際に装備していたシャンタージュは、味方になる際には装備していない。ここで盗んでおくこと。

●ベスラ要塞の城壁・南と北

戦う場所の選択肢が出るのは、後にも先にもここだけである。どちらか一方を選択すると、もう一方での戦闘は回避される。どちらを選択しても大した差はない。どちらに出現する敵も別段いいアイテムを装備していない。敵の編成を考えれば、南のほうが若干難易度は低い。

●ランベリー城城門前…ラムザは必ず見習い戦士

ここでの目的はアルテマのラーニング。よって事前の準備として、ラムザを見習い戦士にチェンジしておく。さらに柔術胴着とン・カイの腕輪を装備させ、石化を回復できる味方を戦闘に参加させる。そしてレディかセリアがアルテマを使うのをひたすら待つのだ。アルテマをラーニングする機会は他にもあるが、ここがもっとも難易度が低い。

●ランベリー城城内…正宗と源氏シリーズ

超レアアイテムの正宗は、ランベリー城城内に登場するエルムドアが装備している。源氏シリーズの防具も、ここでしか見れない。いずれも盗める確率は0パーセントと表示されるが、このゲームでは小数点以下を切り捨てているため、実際は小数点以下の確率で盗める。気が遠くなるほど低い確率だがゼロではない。十分にレベルを上げ、即死や吸血を防ぐアイテム類を完璧に揃え、何度も何度も挑戦すれば盗むことが可能。盾を壊すことができれば回避率が下がるため、盗める確率が多少上がる。スロウも効かない

わけではない。ただし成功確率は果てしなく低い。

正宗は、ディープダンジョンに登場する敵忍者が、ごくごくまれに投げてくる。それをキャッチするほうが、ここで盗むよりも確率は高い。源氏シリーズは、前述したように、ここでしか見ることはできない。

●ランベリー城地下墓地…ザルバッグを助ける方法は?

残念ながらこの正義感溢れる兄を助ける方法はない。戦いが長引くとラムザと会話する機会が増えるが、聞いても悲しくなるだけ。

●イグーロス城…恐怖のノンストップ2連戦

Chapter3のリオファネス城同様、ここでもセーブ不可で編成不可の連戦が待っている。城に赴く前に完璧に準備を整え、必ずセーブすることだ。とはいえ終始味方全員で戦えるので、Chapter3に比べると楽。ここではとにかく攻撃目標のみを倒すこと。他に目をくれる必要はない。

●オーボンヌ修道院…最後の戦いが待つ!!

聖ミュロンド寺院クリア後、オーボンヌ修道院から最後の戦いの場所へ赴くことになる。ここでの戦闘はすべて連戦で、当然最後の敵を倒すとゲームは終了する。つまりここに赴く前に、やり残したことはすべてやっておくこと。ディープダンジョンでのアイテム探し、密猟、味方ユニットを揃えること、儲け話、スペシャルバトル、最後の召喚魔法などなど。やるべきことは山とある。一度クリアしてから再度挑むのもいいが、やはり最後の敵には最良の状態で臨むべきであろう。

なお、このゲームのエンディングはあくまでもただひとつ。マルチエンディングではないので、グッドエンディングもバッドエンディングも存在しない。クリア時のラムザの状態やBraveとFaithの値、特定のイベントをこなしたか否かなどもまったく関係ない。

密猟でレアアイテムを入手する効率的な方法

レアアイテムを入手するために密猟を行なう際は、ランダムマップで目的の敵が出るまで粘るより、同系統の敵を味方にして目的のモンスターを生ませ、戦闘に参加させて密猟するほうが効率はいい。

覚えておきたい風水術

風水名	必要度
落とし穴	[illegible]
水塊	△
茨地獄	○
彫塑	◎
局地地震	△
かまいたち	○
鬼火	[illegible]
底なし沼	◎
砂嵐	△
吹雪	△
突風	△
溶岩ボール	△

Shop Data
ショップデータ

Chapter4新登場アイテム、魔ミュロンド寺院のイベントバトル終了後のデータ

腕部装備アイテム

[illegible]	[illegible]	[illegible]	ルザリア	リオファネス	イグーロス	ライオネル	ランベリー	ゼルテニア	ガリランド	ヤードー	ゴルランド	ドーター	ザランダ	ゴーグ	ウォージリス	ベルベニア	ザーギドス
ナイフ	エアナイフ	8000／4000	●	●	●	●	●	●	●								
忍者刀	呪縛刀	16000／8000										●			●		●
剣	アイスブランド	14000／7000	●	●	●	●	●	●									
剣	ルーンブレイド	20000／10000	●	●	●	●	●	●									
刀	村正	15000／7500										●			●		●
刀	菊一文字	22000／11000										●			●		●
自動弓	ガストラフェテス	20000／10000		●	●	●	●	●						●			
槍	オベリスク	10000／5000	●	●	●	●	●	●									
棒	八角棒	20000／10000							●	●	●	●	●		●	●	●
バッグ	Hのバッグ	58000／29000							●	●	●	●	●		●	●	●
盾	プラチナシールド	16000／8000	●	●	●	●	●	●				●			●		●
盾	クリスタルの盾	21000／10500	●	●	●	●	●	●				●			●		●

頭部装備アイテム

兜	クリスタルヘルム	14000／7000	●	●	●	●	●	●									
帽子	閃光魔帽	16000／8000							●	●	●	●	●		●	●	●
帽子	シーフの帽子	35000／17500							●	●	●	●	●		●	●	●

胸部装備アイテム

鎧	キャラビニエール	13000／6500	●	●	●	●	●	●									
鎧	リフレクトメイル	18000／9000	●	●	●	●	●	●									
鎧	クリスタルメイル	19000／9500	●	●	●	●	●	●									
服	黒装束	12000／6000							●	●	●	●	●		●	●	●
服	大地の衣	10000／5000							●	●	●	●	●		●	●	●
ローブ	光のローブ	30000／15000							●	●	●	●	●		●	●	●

アクセサリアイテム

靴	赤い靴	10000／5000	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
指輪	天使の指輪	20000／10000	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
マント	フェザーマント	20000／10000	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●

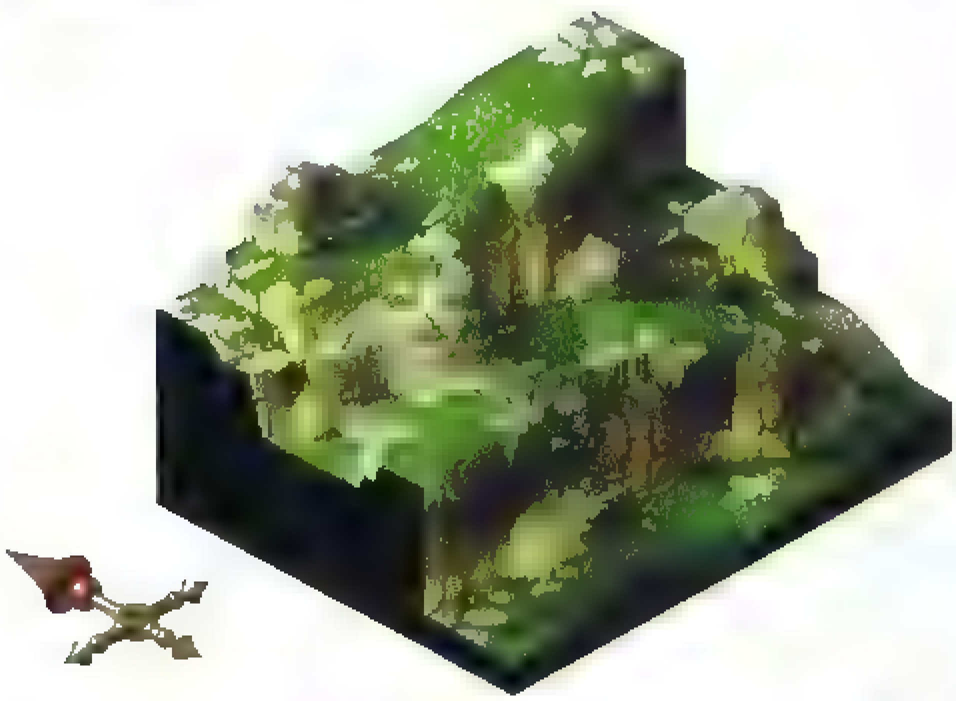
消費アイテム

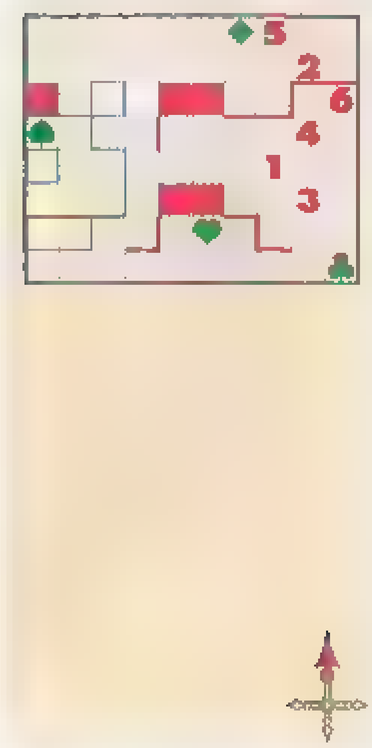
手裏剣	柳生の漆黒	1000／500							●	●	●	●	●		●	●	●

SCENARIO

ドグーラ峠

出撃可能人数：５名





No.	ジョブ	性	右腕部	左腕部	頭部	胸部	アクセサリ	アビリティ	
1	ナイト	男	プラチナソード	プラチナシールド	サークレット	黒のローブ	まもりの指輪	アイテム	装備武器ガード
2	弓使い	男	ハンティングボウ	プラチナシールド	黒ずきん	大地の衣	まもりの指輪	自動弓装備可能	―
3	竜騎士	男	オベリスク	プラチナシールド	サークレット	黒のローブ	百八の数珠	盗む	チャージ
4	竜騎士	男	オベリスク	プラチナシールド	クリスタルヘルム	黒のローブ	ゲルミナスブーツ	戦技	盗む
5	黒魔道士	男	ウィザーロッド		黒ずきん	黒のローブ	ダイアの腕輪	アイテム	アイテム発見移動
6	黒魔道士	男	ウィザーロッド		黒ずきん	大地の衣	ダイアの腕輪	アイテム	アイテム発見移動

すべての敵を倒せ

黒のローブを装備した敵黒魔道士の魔法攻撃力は、一撃で瀕死状態に追い込まれるほどの威力を持つ。移動距離に優れた忍者で倒すか、マジックブレイクによってMPを奪ってしまうのがいい。敵竜騎士２体は武器パワーこそ高いものの、物理攻撃力そのものはさほど高くない。武器を盗むで槍を盗んでしまうか、ウエポンブレイクで壊してしまえば怖い存在ではなくなる。敵竜騎士の槍はさほど貴重なものではない。盗むために敵に接近するよりも、遠距離攻撃のウエポンブレイクで壊してしまうほうが安全だ。

ステータス異常を狙うのなら、ネイムレスダンスを使用する。Speedを上昇させるアイテムを装備し、敵の攻撃範囲からできるだけ遠くに移動させよう。竜騎士のジャンプだけには襲われないように。敵は大地の衣を装備していることがあるので、地烈斬を使うことはできない。

Scenario シナリオ

【闇でうごめく者ども】
ラムザ　ディリータを裏側で操っているのは教会と神殿騎士団だろう。
【聖石を持つ男】
オルランドゥ　やつらはいずれ、これに気付くだろう。その時が本当の戦いかもしれぬ…。
●ラムザは、アルマを連れ去った神殿騎士団団長ヴォルマルフこそ、すべての黒幕と考える。そして、ヴォルマルフの正体を突き止めるべく、国王騎士団団長となったディリータに会うことを決意。一方、ゼルテニア城では、オーランが教会と神殿騎士団の暗躍をオルランドゥに報告していた。戦いの行く末を案ずるオルランドゥの手には聖石があった。

ABILITY―アビリティ

STEP 1
マジックブレイク
ウエポンブレイク
ネイムレスダンス

STEP 2
魔吸唱
沈黙唱
狐鶏鸞

ITEM―アイテム

通常
- エーテル
- 万能薬
- 乙女のキッス
- フェニックスの尾

レア
- ダイアソード
- ウィザードロッド
- ゴールドスタッフ
- 風斬りの弓

自治都市ベルベニア【自治都市ベルベニア】

出撃可能人数：5名





No.	ジョブ	性	右腕部	左腕部	頭部	胸部	アクセサリ	アビリティ	
1	ディバインナイト	女	ディフェンダー	プラチナシールド	プラチナヘルム	キャプビエール	シャンタージュ	チャージ	Move+1
2	弓使い	女	風斬りの弓		金の髪飾り	大地の衣	ゲルミナスブーツ	アイテム	キャッチ
3	弓使い	女	ミスリルの弓		黒ずきん	大地の衣	ヒスイの腕輪	戦技	アイテム
4	忍者	女	小太刀	フレイムウィップ	黒ずきん	大地の衣	パワーリスト	風水術	精神統一
5	召喚士	女	ゴールドスタッフ		金の髪飾り	黒のローブ	魔道士のマント	黒魔法	瀕死MP回復
6	召喚士	女	ゴールドスタッフ		金の髪飾り	黒のローブ	ダイアの腕輪	黒魔法	アイテム

Scenario シナリオ

【自治都市ベルベニア】

メリアドール　ルカウィが現れて弟を殺したというのッ!?　もっとマシな嘘をついたらどうなの!!

ラムザ　ルカヴィは実在するんだ!　きみが父親だと信じているその男はもう人間じゃない!　ルカヴィに心と身体を奪われた悪魔なんだよ!

メリアドール　次に会うときこそ、おまえが死ぬときよ!　いいわね!

●リオファネス城でルカヴィと戦い死んでいった神殿騎士イズルードの姉・神殿騎士メリアドールがラムザを狙う。ラムザはリオファネス城の惨劇を説明するが、ルカヴィの存在など信じていないメリアドールを説得することはできなかった。

神殿騎士メリアドールを倒せ

メリアドールの剛剣は、離れた場所から味方ユニットを攻撃するばかりか、高確率で武器防具をも同時に破壊してしまう脅威の剣技だ。高低差無視と武器を盗むをセットした味方忍者で、メリアドールが行動するよりも早く、背後からディフェンダーを盗んでしまおう。武器を盗んでしまえば、剛剣は使えなくなる。また、メリアドールが装備しているシャンタージュは貴重なアクセサリだ。アクセサリを盗むで、これもいただいておく。

東に配置されている敵忍者はさまざまな武器を投げてくる。それらには貴重な騎士剣や刀も含まれているので、キャッチをセットした味方ユニットを配置しておきたい。

敵召喚士2体は黒魔法をセットしていることが多い。どちらか1体は1ターンめで倒しておくこと。Jumpを装備品で上げ、Move+3をセットするといいだろう。

ABILITY—アビリティ

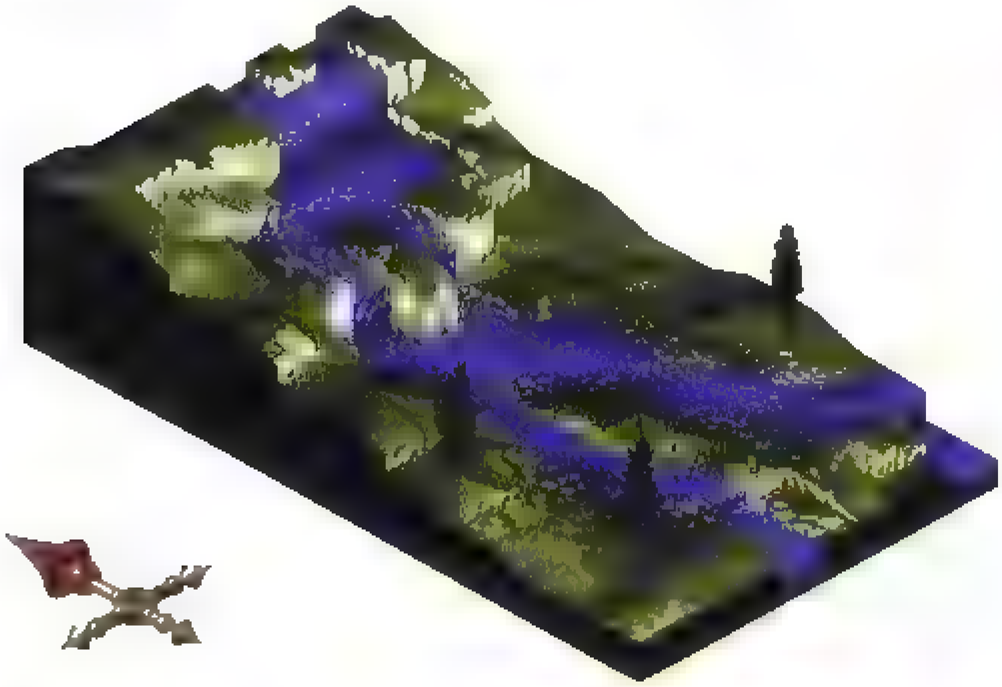
STEP 1	STEP 2
武器を盗む	Move+3
高低差無視	スピードブレイク
アクセサリを盗む	キャッチ

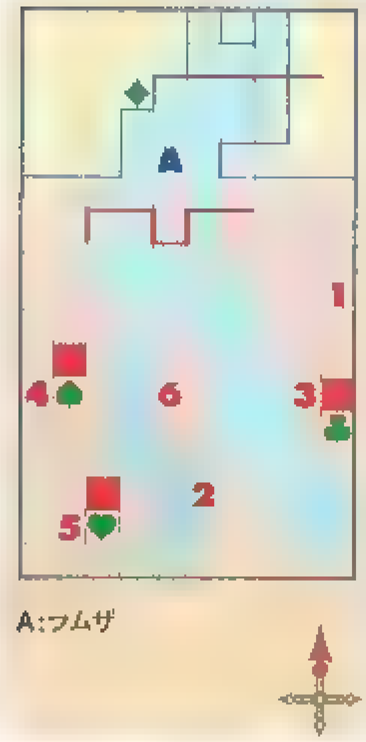
ITEM—アイテム

通常	レア
ポーション	血の十二弦
ハイポーション	バビルスプレイト
エーテル	パルチザン
万能薬	ゴクウの棒

フィナス河

出撃可能人数：5名





No.	ジョブ	アビリティ1	アビリティ2	アビリティ3	密猟(通常)	密猟(レア)	特徴
1	黒チョコボ	チョコアタック	チョコボール	チョコエスナ	目薬	エクスポーション	飛行移動,水面移動
2	赤チョコボ	チョコアタック	チョコボール	チョコメテオ	万能薬	バレッタ	高低差無視,水面移動
3	赤チョコボ	チョコアタック	チョコボール	チョコメテオ	万能薬	バレッタ	高低差無視,水面移動
4	チョコボ	チョコアタック	チョコケアル		フェニックスの尾	ハイポーション	水面移動
5	チョコボ	チョコアタック	チョコケアル		フェニックスの尾	ハイポーション	水面移動
6	うりぼう	ちょとつもうしん	−		乙女のキッス	カチューシャ	水進入不可

すべての敵を倒せ

登場する敵ユニット6体のうち数体はランダムで種類が変わる。表中3の赤チョコボと表中6のうりぼうは、チョコボに変わることが多く見られる。

モンスターは同レベルの人間ユニットと比べ、HPが高いことが特徴だ。また、赤、黒チョコボのチョコボールとチョコメテオの攻撃力はハンパではない。さらに、いずれのチョコボにも水面移動能力があるため、水深2の場所でも行動可能だ　移動力に優れた直接攻撃ユニットと、遠距離攻撃ユニットで集中攻撃をかけ、チョコボを一匹ずつ倒していきたい。まずは攻撃力がある赤チョコボを優先して倒すといいだろう。

モンスターは人間ユニットよりも比較的ステータス異常にかかりやすい傾向がある。水塊、トード、ネイムレスダンスなどのステータス異常手段を大いに活用するといい。

Scenario シナリオ

［ディリータの想い］

ディリータ　オレの任務はゴルターナ公とオルランドゥ伯の暗殺だ…。

ラムザ　まさに、きみたちの計画どおりというわけか…。

ディリータ　今の教会にとって一番の障害は…ラムザ、おまえなのさ。オレは教会の犬じゃない。オレはオレの意志で動いている。だが、安心しろ。方法は違っても目指しているものは一緒だ。それが一致している限りおまえはオレの敵じゃない…。

●フィナス河を越え、町外れの教会でディリータと再会したラムザは、教皇が企てるラーグ、ゴルターナ両公の暗殺計画を知る。同行を誘うラムザをディリータは拒否する。

ABILITY—アビリティ

STEP 1	STEP 2
水塊	密猟
トード	勧誘
ネイムレスダンス	調教

ITEM—アイテム

通常	レア
♠ 乙女のキッス	Pのバッグ
♦ フェニックスの尾	ダイアシールド
♥ ポーション	黒ずきん
♣ ハイポーション	力だすき

町外れの教会

【ゼルテニア城】

出撃可能人数：5名





No.	ジョブ	性	右腕部	左腕部	頭部	胸部	アクセサリ	アビリティ	
1	ハイプリースト	男	ウィザーロッド	−	司祭の帽子	白のローブ	エルフのマント	戦技	反撃タックル
2	ナイト	男	プラチナソード	プラチナシールド	クリスタルヘルム	黒のローブ	パワーリスト	アイテム	Jump+1
3	ナイト	男	ダイアソード	プラチナシールド	クリスタルヘルム	黒のローブ	百八の数珠	基本技	装備武器ガード
4	ナイト	男	プラチナソード	プラチナシールド	クリスタルヘルム	黒のローブ	まもりの指輪	アイテム	剣装備可能
5	陰陽士	男	ゴクウの棒	−	金の髪飾り	黒のローブ	ヒスイの腕輪	基本技	移動距離地形無視
6	陰陽士	男	ゴクウの棒	−	金の髪飾り	黒のローブ	スモールマント	話術	使用MP吸収
B	ホーリーナイト	男	ルーンブレイド	プラチナシールド	サークレット	キャラビニエール	ブレイサー	戦技	反撃タックル

Scenario シナリオ

【町外れの教会】

サルモゥ　この世の秩序を乱し、神の創りたもうた自然の摂理に逆らうことを意味しているのだぞ！

ラムザ　この際、"神"の話はどうでもいい！　"真実"を見て欲しい！

【止まらない歯車】

ディリータ　…あいつの行動も計算のうちだ。

●町外れの教会は、異端審問官ザルモゥらに包囲されていた。ラムザと共にいることを目撃されたディリータは、異端審問官の口を封じるためにラムザと共に戦う。後、ラムザはオルランドゥ伯に会うために、ディリータは自らの作戦のために、別々にベスラ要塞を目指すことになる。

異端審問官ザルモゥを倒せ

勝利条件を満たすだけなら、これほど簡単なマップはない。目標のザルモゥは高い場所にいるだけで、味方の初期配置場所から非常に近い距離に配置されている。高低差無視と攻撃力UPをセットした忍者に攻撃をさせれば、戦闘は間違いなく一瞬で終了する。

敵ナイトの装備品を欲する場合は、上記の忍者にマジックブレイクをセットするか魔吸唱を使って、ザルモゥのMPを根こそぎ奪う。そうすれば敵ユニットのいずれかが白魔法、あるいはアイテムをセットしていない限り、HPやステータス異常を回復する術を失う。こうなればステータス異常をかけまくり、無力化した敵ユニットからゆっくりと装備品を盗むことができる。おすすめはトード。自動回復しないカエルから装備品を盗むのは簡単で安全だ。ただし百八の数珠を装備している敵ユニットには無効になる。

ABILITY—アビリティ

STEP 1
- マジックブレイク
- 高低差無視
- トード

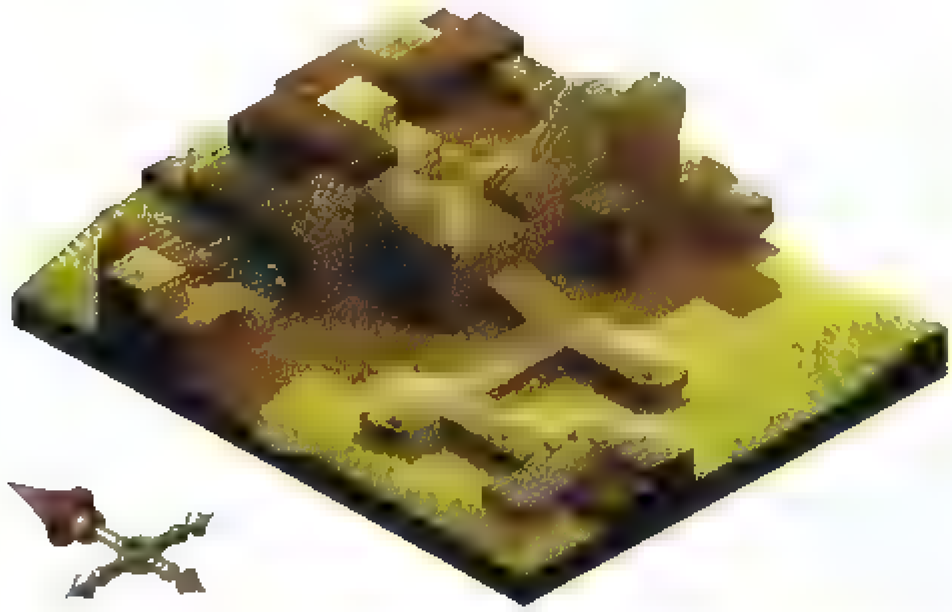
STEP 2
- 魔吸唱
- 武器を盗む
- 聖水

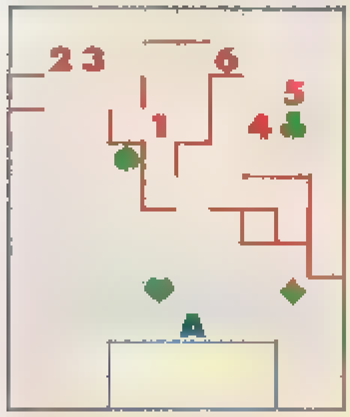
ITEM—アイテム

通常	レア
♠ エーテル	白のローブ
◆ 万能薬	魔法のリング
♥ 乙女のキッス	百八の数珠
♣ フェニックスの尾	アサシンダガー

ベッド砂漠

出撃可能人数：5名





A.ラムザ

No.	ジョブ	性	右腕部	左腕部	頭部	胸部	アクセサリ	アビリティ	
1	機工士	男	ブレイズガン	−	閃光魔帽	光のローブ	ン・カイの腕輪	反撃タックル	ましゅう使い
2	ナイト	男	プラチナソード	プラチナシールド	クリスタルヘルム	黒のローブ	ヒスイの腕輪	基本技	装備武器ガード
3	ナイト	男	プラチナソード	プラチナシールド	サークレット	黒のローブ	パワーリスト	拳術	風水術
4	弓使い	男	風斬りの弓	−	金の髪飾り	大地の衣	魔道士のマント	戦技	矢かわし
5	弓使い	男	風斬りの弓	−	金の髪飾り	大地の衣	ン・カイの腕輪	ジャンプ	密猟
6	黒魔道士	男	ウィザーロッド	−	金の髪飾り	大地の衣	ン・カイの腕輪	時魔法	防御

神殿騎士バルクを倒せ

戦闘前にバルクによって放じられた球により、味方全員が毒状態から戦闘開始となる。あらかじめ百八の数珠を装備していても防ぐことはできない。最初に行動する味方ユニットを中心に十字型に初期配置しておけば、気孔術を使ってハイトが異なるラムザ以外は一瞬で回復できる。このレベルまでくると、毒状態で減少するダメージ量もバカにできないので、すぐに回復しておきたい。

この戦闘の最重要課題は、バルクが装備しているブレイズガンを盗むこと。ただ単にバルクの攻撃力を低下させるだけでなく、ブレイズガンは今後の戦闘にかなり効果的な役割を果たしてくれる貴重な銃だからだ。

バルク以外の敵ユニットとは距離があるので、一時後退して、ネイムレスダンスや算術のトードなどで敵の弱体化を図ってから前進するのもいいだろう。

Scenario シナリオ

【ベッド砂漠】

バルク　粉末状の毒を北天騎士団の陣地に風に乗せて散布したのさ。

【囚われた雷神シド】

オルランドゥ　閣下！　それは教皇の陰謀ですぞ！

ゴルターナ　南天騎士団の指揮権を貴公に与えようと思う。今日から貴公は聖騎士だ。

●ベッド砂漠では、神殿騎士バルクがラーグ・ゴルターナ両公暗殺計画のために毒をまき散らしていた。一方、ベスラ要塞では、オルランドゥ伯が謀反の容疑により捕らえられ、ディリータが南天騎士団の団長となっていた。教皇の計略通りに、すべての事が運ばれていた。

ABILITY—アビリティ

STEP 1
気孔術
武器を盗む
白刃取り

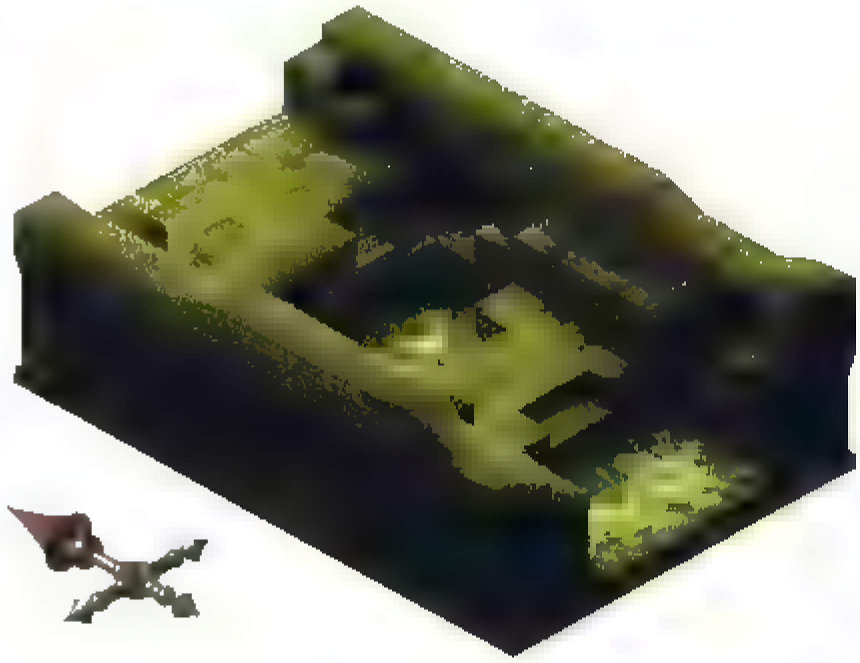
STEP 2
リジェネ
トード
ネイムレスダンス

ITEM—アイテム

	通常	レア
♠	ハイポーション	柳生の漆黒
◆	ハイポーション	柳生の漆黒
♥	ハイポーション	柳生の漆黒
♣	ハイポーション	柳生の漆黒

ベスラ要塞 城壁南

出撃可能人数：5名





A.ラムザ

No.	ジョブ	性	右腕部	左腕部	頭部	胴部	アクセサリ	アビリティ	
1	ナイト	男	アイスブランド	プラチナシールド	サークレット	黒のローブ	魔力の小手	アイテム	装備変更
2	ナイト	男	アイスブランド	プラチナシールド	クリスタルヘルム	黒のローブ	パワーリスト	チャージ	装備武器ガード
3	ナイト	男	ダイアソード	プラチナシールド	クリスタルヘルム	黒のローブ	ヒスイの腕輪	拳術	防御
4	弓使い	男	風斬りの弓	–	金の髪飾り	大地の衣	まもりの指輪	盗む	矢かわし
5	弓使い	男	風斬りの弓	–	金の髪飾り	大地の衣	魔道士のマント	盗む	基本技
6	シーフ	男	エアナイフ	–	金の髪飾り	大地の衣	ン・カイの腕輪	戦技	アイテム
7	忍者	男	モーニングスター	忍び刀	金の髪飾り	大地の衣	魔道士のマント	戦技	ジャンプ

Scenario シナリオ

【ベスラ要塞城壁南】
ラムザ　僕は北天騎士団じゃない！ オルランドゥ伯に会わせてくれ！
南天騎士団騎士　そうか、貴様たちがゴルターナ公閣下を暗殺するために雇われた奴らだな。ばかめッ！ オルランドゥ伯ならすでに捕らえて牢獄の中だ！ だが、心配するな！ すぐに貴様たちと会わせてやるさ！ 牢獄の中でなッ!!

●オルランドゥ伯が謀反人として捕らえられた直後、ラムザはベスラ要塞に到着する。要塞内の状況を知らぬラムザは、オルランドゥ伯への謁見を申し込む。そのため、謀反人に雇われた暗殺者だと勘違いされ、望まぬ戦いとなってしまう。

すべての敵を倒せ

敵ナイト3体との距離が離れているので、接近される前に東西の城壁にいる敵忍者と敵シーフを倒す。ただし、敵忍者が戦技も盗むもセットしていない場合は、武器だけ盗んで放っておこう。この敵忍者はまれに貴重な武器を惜しげもなく投げてくるため、キャッチしていただこうという寸法である。西の敵シーフは下に降りてきてから囲んで攻撃してもいい。敵弓使いは城壁から攻撃してくる。スピードブレイクでSpeedを下げてしまおう。

これらの作業が終わったころ敵ナイトがようやく接近してくる。まずは足を狙うなどで前進を止め、パワーブレイクで物理攻撃力を下げる。アイスブランドを装備している敵ナイトには、アイスシールドを装備した味方ユニットで対抗してもいい。どの敵ナイトも貴重なアイテムは装備していないので、遠距離攻撃で早めに倒してしまおう。

ABILITY—アビリティ

STEP 1
武器を盗む
スピードブレイク
足を狙う

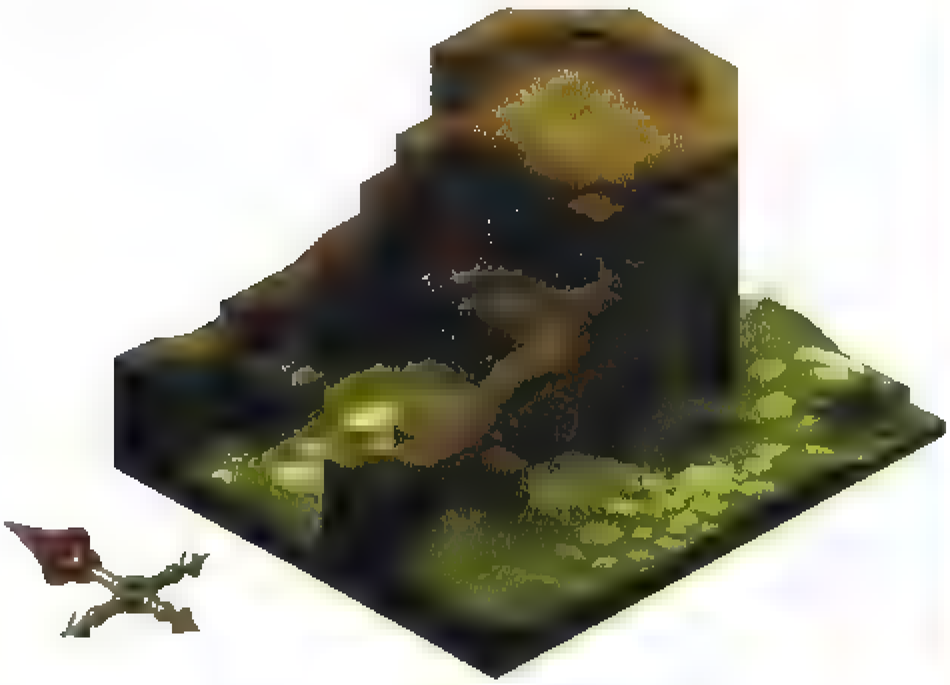
STEP 2
パワーブレイク
白刃取り
キャッチ

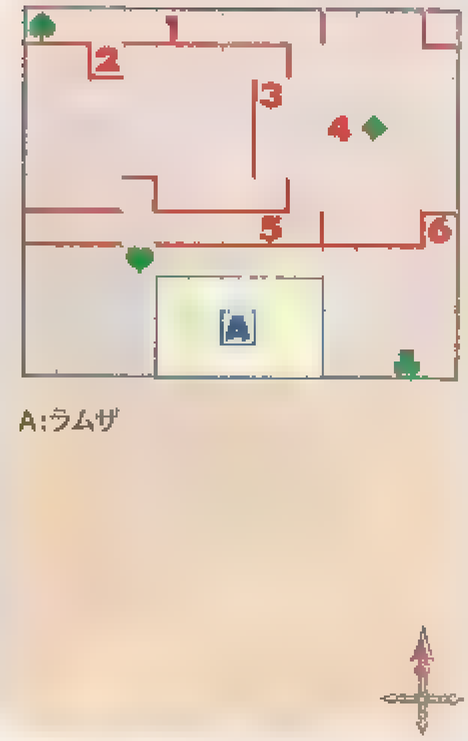
ITEM—アイテム

通常	レア
♠ フェニックスの尾	柳生の漆黒
♦ ハイポーション	プラチナシールド
♥ エクスポーション	金の髪飾り
♣ ハイエーテル	キャラビニエール

ベスラ要塞 城壁北

出撃可能人数：5名





A:ラムザ

No.	ジョブ	性	右腕部	左腕部	頭部	胸部	アクセサリ	アビリティ	
1	竜騎士	男	オベリスク	プラチナシールド	サークレット	黒のローブ	スモールマント	戦技	キャッチ
2	竜騎士	男	オベリスク	プラチナシールド	クリスタルヘルム	黒のローブ	魔法のリング	Jump+1	装備変更
3	召喚士	男	ゴールドスタッフ	−	金の髪飾り	黒のローブ	魔力の小手	黒魔法	消費MP半減
4	弓使い	男	風斬りの弓	−	金の髪飾り	大地の衣	まもりの指輪	矢かわし	Jump+1
5	弓使い	男	風斬りの弓	−	金の髪飾り	大地の衣	魔法のリング	基本技	キャッチ
6	モンク	男	−	−	−	大地の衣	百八の数珠	風水術	瀕死HP回復

すべての敵を倒せ

敵竜騎士のジャンプ攻撃によるダメージ量を少しでも減らすため、HPの低い味方ユニットには防御力UPをつけておきたい。接近される前に銃や弓などで槍を壊しておけば言うことはない。ジャンプ攻撃を避ける方法には、ターゲットにされた味方ユニットにクイックの魔法を使って範囲外に移動させる方法と、投石のノックバックでパネルをズラすという方法がある。

敵ユニットが竜の魂をセットしていることがある。この場合、リレイズを発動させないように、物理攻撃以外の攻撃手段でダメージを与えることが大切だ。他にもHP回復面では、モンクが地烈斬を使って大地の衣を装備した敵ユニットのHPを回復することがある。かなりの回復量なので、ヘタな白魔法よりもやっかい。マジックブレイクで敵召喚士のMPを奪ったら、Jp稼ぎ用として残しておこう。

Scenario シナリオ

【ベスラ要塞城壁北】
南天騎士団　北天騎士団ともあろう者が正面から攻めてくるとはな！ よし、一気に奴らをせん滅するぞ！
【ラーグ公暗殺！】
ダイスダーグ　ラーグ公は戦死された。その遺志を我々ベオルブが継ぐのだ。この短剣を辺りに転がっている奴に握らせろ。そいつが南天騎士団の放った刺客なのだ、いいな。
●緊迫した戦況の中、要塞正面に進入したため、問答無用の攻撃を受けるラムザ。そのころ北天騎士団の陣営では、神殿騎士バルクの散布した毒によって、多くの兵士が中毒を起こしていた。その混乱の最中、ダイスダーグ卿がラーグ公を刺し殺す。

ABILITY—アビリティ

STEP 1
防御力UP
ショートチャージ
白刃取り

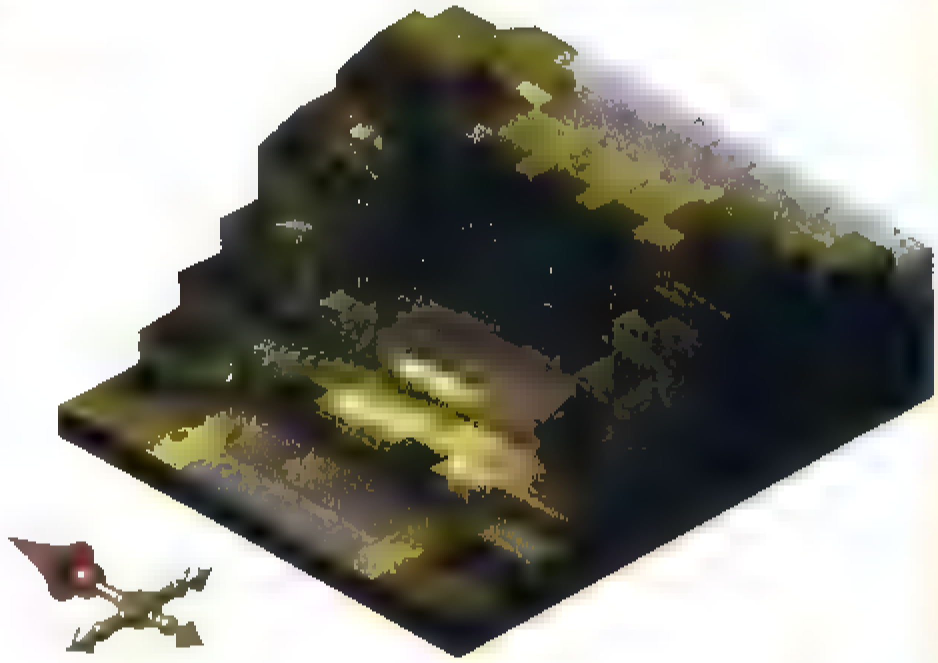
STEP 2
クイック
高低差無視
マジックブレイク

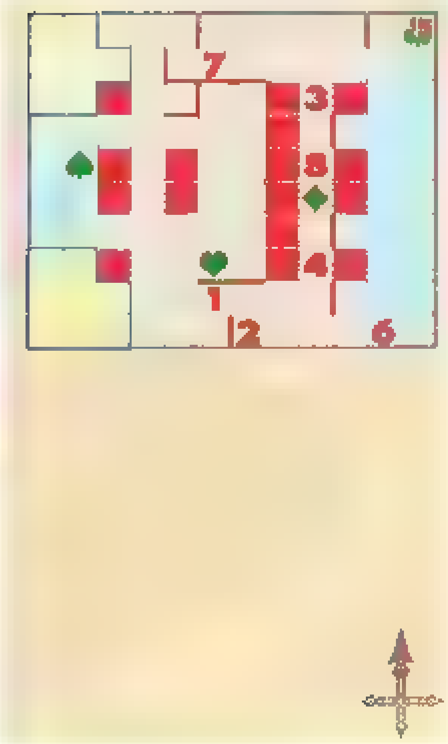
ITEM—アイテム

通常	レア
♠ 万能薬	天使の指輪
◆ フェニックスの尾	エアナイフ
♥ ハイポーション	ルーンブレイド
♣ エクスポーション	第一文字

ベスラ要塞 水門前

出撃可能人数：5名





No.	ジョブ	性	右腕部	左腕部	頭部	胸部	アクセサリ	アビリティ	
1	ナイト	男	アイスブランド	クリスタルの盾	クリスタルヘルム	黒のローブ	魔力の小手	拳術	チャージ
2	ナイト	男	アイスブランド	プラチナソールト	サークレット	黒のローブ	魔道士のマント	基本技	装備武器ガード
3	ナイト	男	アイスブランド	クリスタルの盾	サークレット	黒のローブ	魔道士のマント	盗む	肉斬骨断
4	ナイト	男	アイスブランド	プラチナソールト	クリスタルヘルム	黒のローブ	ヒスイの腕輪	盗む	キャッチ
5	弓使い	男	アルテミスの弓	−	金の髪飾り	黒装束	ダイアの腕輪	戦技	精神統一
6	弓使い	男	風斬りの弓	−	金の髪飾り	大地の衣	ン・カイの腕輪	戦技	警戒
7	黒魔道士	男	ウィザードロッド	−	金の髪飾り	黒のローブ	魔道士のマント	時魔法	アイテム発見移動
8	黒魔道士	男	ウィザードロッド	−	金の髪飾り	光のローブ	スモールマント	基本技	装備変更

Scenario シナリオ

【シド救出】
オルランドゥ　オヴェリア様をお守りすることがおまえの役目なのだ。
【ゴルターナ公の最後】
ディリータ　誰もあんたが王になることなんぞ願っちゃいないんだよ!! よし、あとはラムザがうまくやってくれることを祈ろう。
●水門を開け、両軍の全面衝突を回避したラムザ。教皇の謀略を阻止するため、オルランドゥ伯はベスラ要塞を脱出し、ラムザに同行する。オーランも同行を望むが、オルランドゥにゼルテニア行きを命ぜらせる。そしてゴルターナ公は、ディリータの手にかかり最後を遂げる。

ベスラ要塞の水門を開け

水門の上部両端にあるスイッチパネルの上にラムザが乗ると水門は開かれ、戦闘は終了する。敵ユニットが残っていても水門を開ければ戦闘終了となり、敵ユニットをすべて倒しても水門を開けなければ戦闘終了にはならない。敵ユニットを全滅させた後、安全にJp稼ぎができる。

表中7の敵黒魔道士は二刀流もしくは両手持ちをセットした味方ユニットで倒し、表中8の敵黒魔道士にはドンアクか沈黙をかけておきたい。敵ナイトは当然ながら、敵弓使いも戦技をセットしていることが多い。味方ユニットにはメンテナンスをセットし、これに備えたい。なおスイッチパネル上に初期配置されている敵ナイト（表中3&4）は移動しない。踊り実行中は回避率が0になってしまい、敵弓使いらの的になってしまうのでここでは使用しない。

ABILITY—アビリティ

STEP 1
メンテナンス
白刃取り
両手持ち

STEP 2
高低差無視
MPすり替え
魔法返し

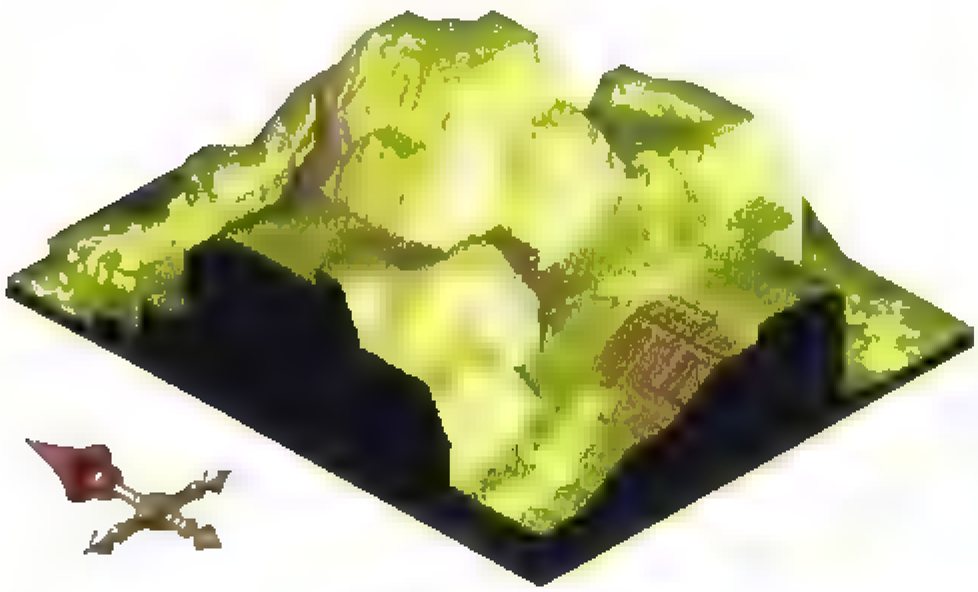
ITEM—アイテム

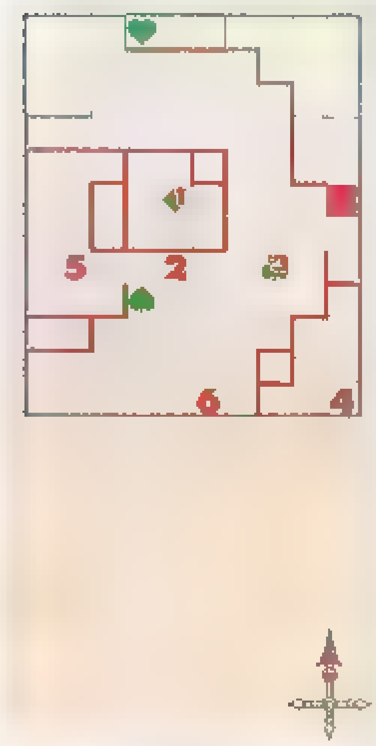
通常	レア
♠ ハイエーテル	クリスタルの盾
♦ 万能薬	クリスタルヘルム
♥ フェニックスの尾	閃光魔帽
♣ ハイポーション	クリスタルメイル

ゲルミナス山岳

【ゲルミナス山岳】

出撃可能人数．5名





No.	ジョブ	性	右腕部	左腕部	頭部	胸部	アクセサリ	アビリティ	
1	忍者	男	フレイル	エアナイフ	閃光魔帽	黒装束	スモールマント	風水術	キャッチ
2	弓使い	男	菊一文字	クリスタルの盾	金の髪飾り	大地の衣	ダイアの腕輪	戦技	刀装備可能
3	弓使い	男	風斬りの弓	−	金の髪飾り	大地の衣	ヒスイの腕輪	拳術	見切る
4	弓使い	男	アルテミスの弓	−	金の髪飾り	黒装束	ン・カイの腕輪	基本技	ジャンプ
5	シーフ	男	エアナイフ	−	金の髪飾り	黒装束	まもりの腕輪	反撃タックル	肉斬骨断
6	シーフ	男	エアナイフ	−	金の髪飾り	大地の衣	ン・カイの腕輪	アイテム	キャッチ

すべての敵を倒せ

敵ユニットはいずれもSpeedの高いジョブによって編成されている。ただSpeedを減らしてしまえば、速さとともに攻撃力も減少するジョブでもある。

地の利は敵にある。大きな山が最大の障害物となり、銃や弓での戦技が遮られてしまうので、スローダンスで地道に敵のSpeedを下げていくのが確実だ。効果が現れるまでは踊り子が集中砲火を浴びることになるので、回復役を用意しておきたい。第一部隊のユニットには全員キャッチをつけておき、敵忍者の投げるによるダメージを防止。敵忍者が仕方なく下へ降りてきたところを一気に叩き潰す。敵シーフも待っていれば下まで降りてくるので、山を登るのは敵忍者と敵シーフを倒してから。後に、とことん弱体化した敵弓使いを倒す。ベスラ要塞で新加入したオルランドゥを、ここでしっかりと育てておきたい。

Scenario シナリオ

【ゲルミナス山岳】

山賊のひとり　そいつは"異端者"ですぜッ！　しかも、えらく高額なギルのかけられた賞金首だッ！

山賊の頭目　そういや、手配書で見たツラだな。オレたちが賞金稼ぎみてぇなマネをするのも気がひけるがギルのためだ、やっちまえッ!!

●指導者を失った両陣営に、教皇は調停を提案したが、全面衝突が避けられたために十分な戦力が残っていた両軍は、その申し出を断った。教皇の計略に、狂いが生じはじめていた。一方、誘拐されたアルマを追ってランベリーを目指すラムザは、教会によってかけられた賞金のため、山賊からも命を狙われていた。

ABILITY—アビリティ

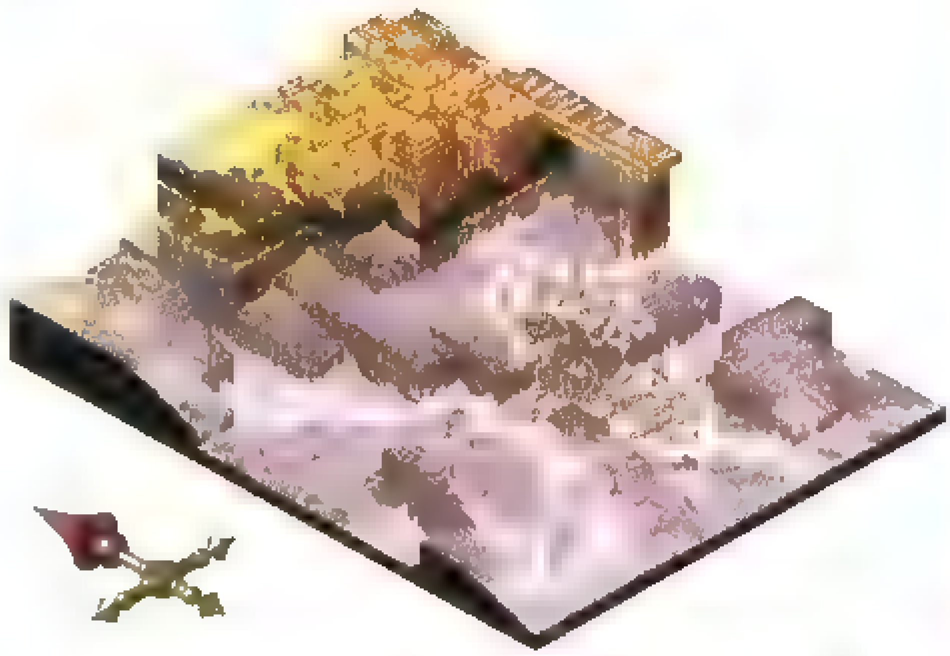
STEP 1	STEP 2
スローダンス	白刃取り
キャッチ	スピードブレイク
アレイズ	高低差無視

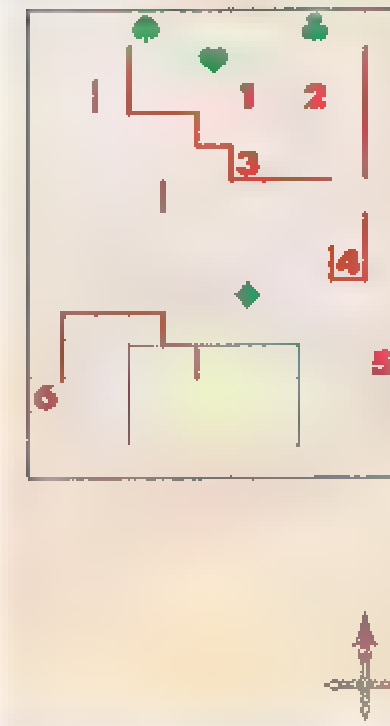
ITEM—アイテム

通常	レア
ポーション	忍者ロング
ハイポーション	プラチナソード
エーテル	消えるマント
万能薬	モーニングスター

ポエスカス湖

出撃可能人数：5名





No.	ジョブ	性	右腕部	左腕部	頭部	胸部	アクセサリ	アビリティ	
1	弓使い	男	アルテミスの弓		金の髪飾り	シルクのローブ	ン・カイの腕輪	戦技	Move+1
2	弓使い	男	アルテミスの弓		金の髪飾り	魔術師のローブ	革のマント	Move+1	装備変更
3	陰陽士	男	バトルバンブー		閃光魔帽	光のローブ	魔力の小手	戦技	アイテム
4	召喚士	男	ゴールドスタッフ		金の髪飾り	黒のローブ	まもりの腕輪	アイテム	チャージ

No.	ジョブ	アビリティ1	アビリティ2	アビリティ3	密猟（通常）	密猟（レア）	特徴
5	レブナント	霊気を飛ばす	ドレインタッチ	−	ハイエーテル	ミスリル銃	アンデッド,吸収:暗,弱点:炎・聖
6	レブナント	霊気を飛ばす	ドレインタッチ	−	ハイエーテル	ミスリル銃	アンデッド,吸収:暗,弱点:炎・聖

Scenario シナリオ

【ポエスカス湖】

ポエスカス湖の亡霊　その聖石をよこせ…！ それがあれば、我らはもっと高い次元に行けるのだ…!!

【ダイスダーグの野望】

ローファル　中毒死といっても風邪に似た症状を起こすだけのため、手遅れになる場合がほとんどです…。

●神殿騎士ローファルが、戦乱調停のためにベオルブ邸を訪れていた。だが、ダイスダーグ卿はローファルの提案を拒絶する。ローファルはバルバネスの死に関する疑惑を述べた後、聖石「カプリコーン」を献上した。その会話を、ザルバッグは扉の外で聞いていた。

すべての敵を倒せ

登場する敵ユニットはすべてアンデッド。算術によるアレイズがあれば速攻で片付けられる。算術を覚えていなければ普通にアレイズを使うか、アイテム投げでフェニックスの尾を投げるといい。ムスタディオの邪心封印を活躍させられる絶好の機会でもある。

敵召喚士はハイトの関係によって銃や弓などでは攻撃できないことが多い。無理に近づいても召喚魔法の餌食になるだけ。またテレポで隣接パネルに移動が成功して敵召喚士を倒しても、敵陰陽士に動きを止められて集中攻撃を浴びることになる。敵召喚士と敵弓使いたちを分断するためにも、マップ西に味方を移動させて待ち伏せるといい。

レブナントは攻撃と回復を同時に行うドレインタッチを駆使する。邪心封印で早々に石化させておく。

ABILITY―アビリティ

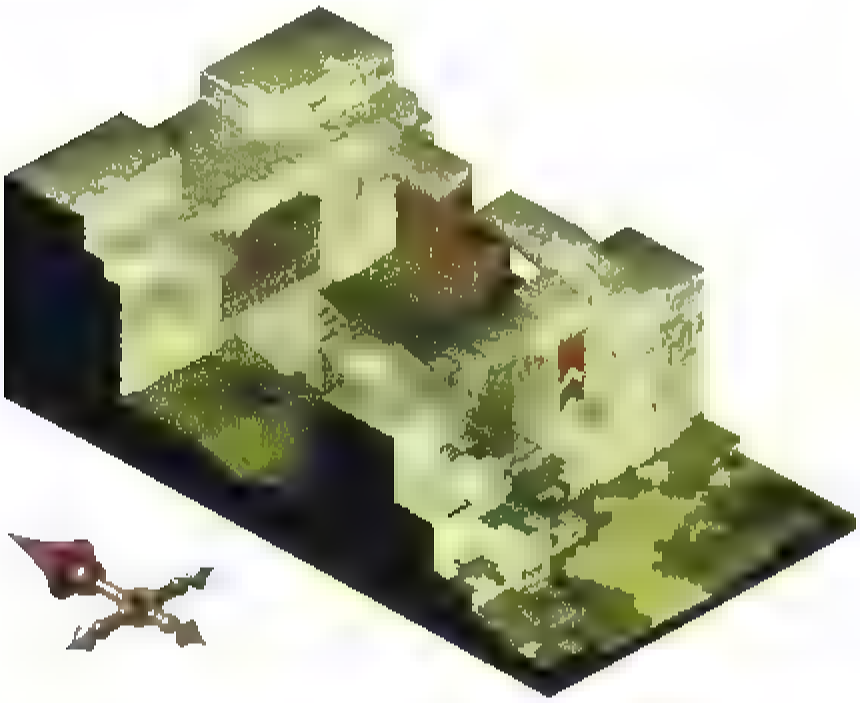
STEP 1	STEP 2
算術	マジックブレイク
アレイズ	グラビガ
邪心封印	アイテム投げ

ITEM―アイテム

通常	レア
♠ 乙女のキッス	カシミール
♦ プラチナヘルム	フェニックスの尾
♥ ポーション	サークレット
♣ ハイポーション	プラチナアーマー

ランベリー城 城門前

出撃可能人数：5名





A:ラムザ

No.	ジョブ	性	右腕部	左腕部	頭部	胸部	アクセサリ	アビリティ	
1	アサシン	女	菊一文字	菊一文字	閃光魔帽	黒装束	ダイアの腕輪	召喚魔法	黒魔法
2	アサシン	女	呪縛刀	呪縛刀	金の髪飾り	黒装束	魔力の小手	白魔法	時魔法

No.	ジョブ	アビリティ1	アビリティ2	アビリティ3	密猟(通常)	密猟(レア)	特徴
3	アパンダ	バイオ	カウンター		不可	不可	無効:勧誘・吸血,弱点:炎
4	アパンダ	バイオ	カウンター		不可	不可	無効:勧誘・吸血,弱点:炎
5	アパンダ	バイオ	カウンター		不可	不可	無効:勧誘・吸血,弱点:炎
6	アパンダ	バイオ	カウンター	—	不可	不可	無効:勧誘・吸血,弱点:炎

すべての敵を倒せ

レディとセリアのどちらかを瀕死状態にすれば戦闘は終了となる。ただし、この戦闘の目的は、シナリオ上では敵ユニットの殲滅であるが、攻略上の真の目的は別なところにある。それはアルテマのラーニング、ラムザの見習い戦士をマスターにするためには、このマップに見習い戦士として出撃し、レディとセリアが使ってくるアルテマをラーニングしなければならないのである。詳細はP123に記載しているので、そちらも参考にしてもらいたい。

レディとセリアは攻撃手段が豊富なユニットである。その攻撃手段のなかから、いかにしてアルテマを使わせるかがラーニングのポイントになる。多用する息根止を無効にする戦闘不能無効アイテムを装備し、足を狙うでドンムブにすると、使用確率がかなり上がる傾向にあるようだ。

Scenario シナリオ

【ランベリー城城門前】

ラムサ　嫌な雰囲気がする。この気配は…、そうだ。キュクレインやベリアスと対峙した時のあれだ……。

【異形の者たち】

ウォルマルフ　あの娘に間違いないだろう。あとは、"堕天使"の魂が漂う"死都への入口"を見つけるだけ。

●フムザを迎えたのは、リオファネス城の屋上でエルムドア侯爵と共に現れた謎の美女だった。一方、城内にはエルムドア侯爵と神殿騎士ヴォルマルフがいた。彼らは"血塗られた堕天使"の復活という不気味な目的を口にする。そのために、彼らはアルマの肉体を必要としていた。

ABILITY—アビリティ

STEP 1
- 足を狙う
- アレイズ
- マインドブレイク

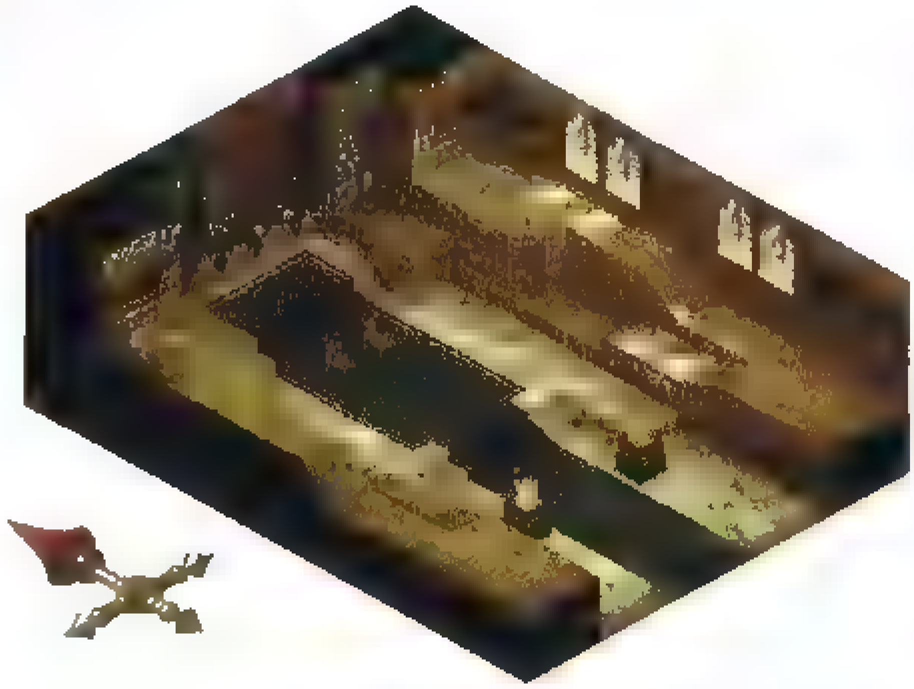
STEP 2
- 信擬仰制
- 気孔術
- 高低差無視

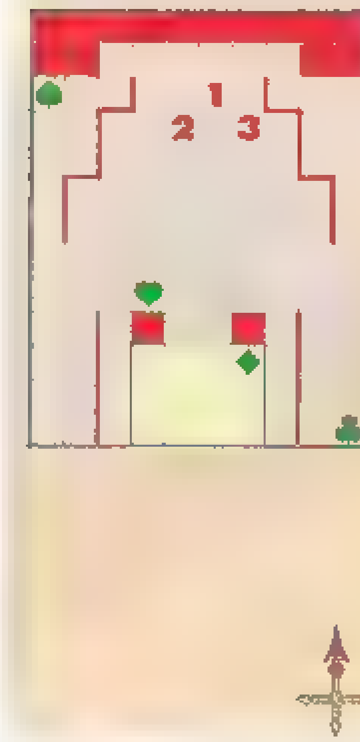
ITEM—アイテム

通常	レア
エーテル	大地の衣
万能薬	黒のローブ
乙女のキッス	エルメスの靴
フェニックスの尾	ブレイサー

ランベリー城 城内

出撃可能人数：5名





No.	ジョブ	性	右腕部	左腕部	頭部	胸部	アクセサリ	アビリティ	
1	アークナイト	男	正宗	源氏の盾	源氏の兜	源氏の鎧	源氏の小手	吸血	ダテレポ
2	アサシン	女	呪縛刀	呪縛刀	閃光魔帽	黒装束	まもりの指輪	反撃タックル	Move+1
3	アサシン	女	菊一文字	菊一文字	閃光魔帽	黒装束	魔道士のマント	反撃タックル	Move+1

No.	ジョブ	アビリティ1	アビリティ2	アビリティ3	密猟(通常)	密猟(レア)	特徴
2	アルテマデーモン	闇闘術	カウンター	-	不可	不可	無効:聖 有効:石化・カエル
3	アルテマデーモン	闇闘術	カウンター	-	不可	不可	無効:聖 有効:石化・カエル

Scenario シナリオ

【ランベリー城城内】
エルムドア　リオファネス城で受けた屈辱を晴らさせてもらおうか。
ラムザ　アルマは…、僕の妹はどこだ! どこにいるッ!!
エルムドア　知りたいのならこの私を倒してからにするのだなッ!
エルムドア　確かに強い……。なめたわけではないが……、やはり、この"肉体"では無理なのか……。地下だ……、地下へ来い……。妹はそこにいるぞ……。
ラムザ　逃がすものかッ!!
●城内に進入したラムザたちを、エルムドア侯爵が待ち構えていた。アルマを捜すラムザをもてあそぶように、地下へ来いと誘った。

エルムドア公爵を倒せ

まずはアサシン2体を速攻で倒してしまうこと。アサシンは戦闘不能状態になると、正体であるアルテマデーモンに変身するが、息根止や二刀流で攻撃されるよりはずっといい。アルテマデーモンは密猟が不可なので、これも集中攻撃で優先して倒す。聖属性攻撃は吸収されるので注意。

エルムドアは正宗と源氏シリーズを装備している。ここでしかお目にかかれない貴重品だが、いずれもエルムドア専用装備であるため、絶対に盗めない。

またエルムドアは白刃取りをセットしているので、こちらが精神集中をセットしていても、攻撃はほとんど当たらない。確実に攻撃を与えるのは、なんと吸血。味方ユニットを密集させなければエルムドアがバンパイアにしてくれる。味方全員がバンパイアになるとゲームオーバーになるので、ひとりには百八の数珠を装備しておこう

ABILITY—アビリティ

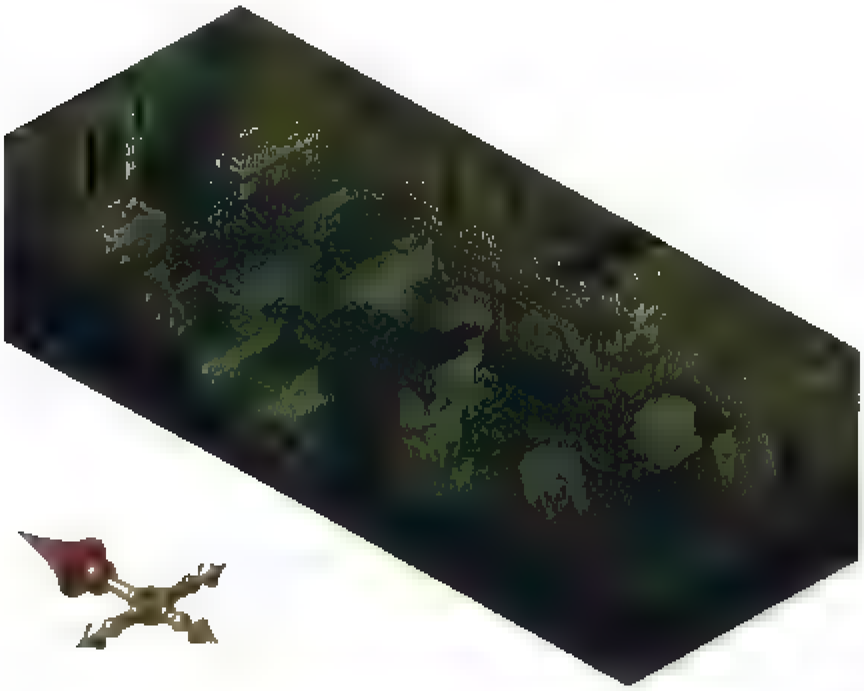
STEP 1	STEP 2
二刀流	算術
Move+3	リッチ
ダメージ分配	潮伏

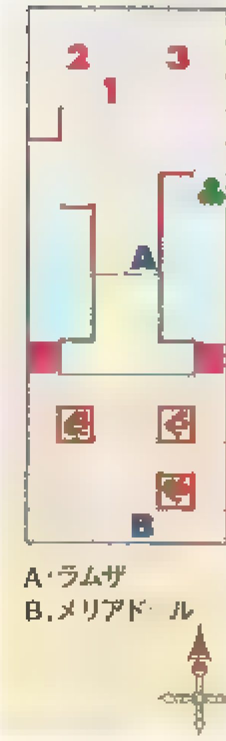
ITEM—アイテム

通常	レア
♠ ポーション	ドラキュラマント
♦ ハイポーション	呪縛刀
♥ エーテル	アイスブランド
♣ 万能薬	村正

ランベリー城 地下墓地

出撃可能人数：5名





No.	ジョブ	アビリティ1	アビリティ2	アビリティ3	密猟(通常)	密猟(レア)	特徴
1	死の天使	恐怖	ジャ魔法	−	不可	不可	アンデッド,無効:地
2	ナイト	剣技		−	不可	不可	アンデッド,弱点:炎・聖
3	ナイト	剣技		−	不可	不可	アンデッド,弱点:炎・聖
4	ボーンスナッチ	手刀	アクアソウル	−	ハイポーション	ハルチザン	アンデッド,吸収:暗,弱点:炎・聖
5	スケルトン	手刀	サンダーソウル	−	聖水	エーテル	アンデッド,吸収:暗,弱点:炎・聖
6	リビングボーン	手刀	アイスソウル	−	魔道士のマント	エルフのマント	アンデッド,吸収:暗,弱点:炎・聖

No.	ジョブ	性	右腕部	左腕部	頭部	胸部	アクセサリ	アビリティ	
B	ディバインナイト	女	セイブザクィーン	イージスの盾	サークレット	光のローブ	エルメスの靴	拳術	装備武器ガード

死の天使ザルエラを倒せ

ザルエラは悪夢を使ってくる。睡眠と死の宣告を防止するために、まもりの指輪を装備させておこう。

敵ユニットはすべてアンデッドなので、算術のアレイズが有効だ。ハイトと4を選択しよう。聖属性魔法や聖剣技も威力を発揮する。マップ南のモンスター3体はゲストユニットのメリアドールに任せる。敵ナイトは武器防具を何も装備していないが、剣技を使ってくるので、メンテナンスをセットしておくといい。

ザルエラには闇の剣や命吸唱が有効。攻撃と回復が同時にできてとても便利だ。ザルエラは戦況が不利になるとフレアジャの魔法を使うので、なるべく味方が密集して待機することがないようにしたい。

Scenario シナリオ

[ランベリー城地下墓地]
死の天使ザルエラ　奴は我ら闇の血族の一員　貴様の父ではないわ…。
[ルカヴィの謎]
ラムザ　奴らは伝説のような"不死身の悪魔"ではないらしい…。
●エルムドアの正体を目撃した神殿騎士メリアドールは、ラムザと和解する。その際、聖石のひとつがダイスダーグの手元にあることを、ラムザに告げた。一方「雷神シドによるゴルターナ公暗殺」という偽装工作により、共謀者として捕らえられていたオーランは、汚名を晴らすため脱獄、オヴェリアの元へ向かった。

ABILITY—アビリティ

STEP 1
聖剣技
算術
闇の剣

STEP 2
MPすり替え
邪心封印
メンテナンス

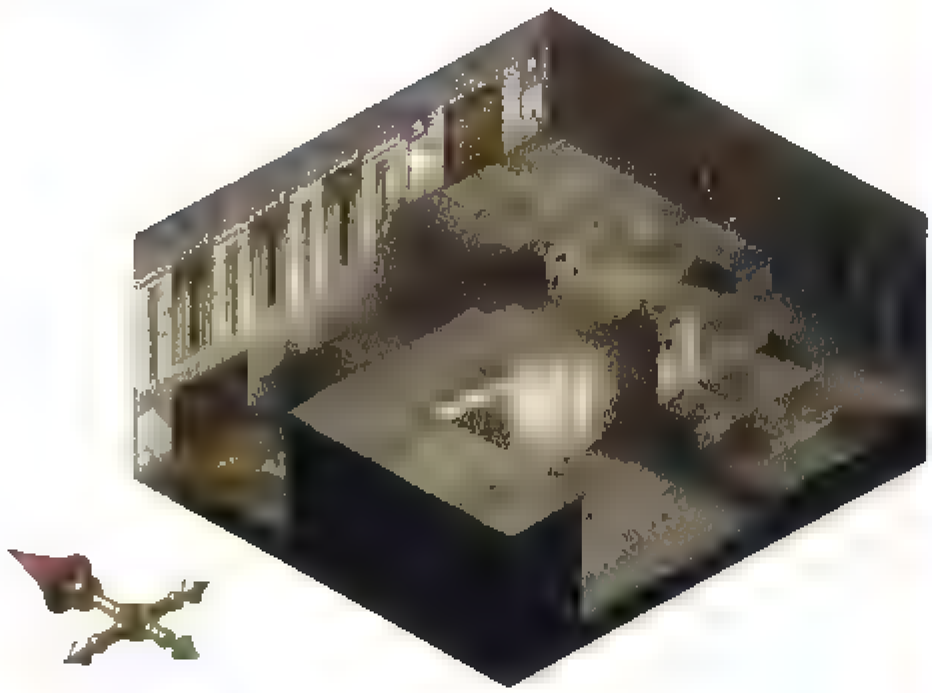
ITEM—アイテム

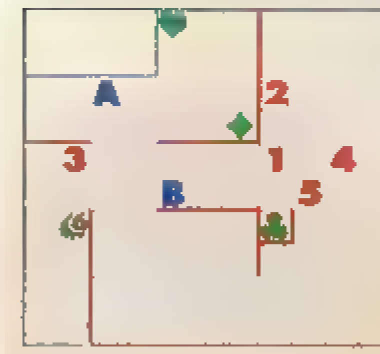
通常
- ハイポーション
- エクスポーション
- ハイエーテル
- 万能薬

レア
- ガストラフェテス
- オベリスク
- 八角棒
- Hのバッグ

イグーロス城 城内

出撃可能人数：5名





A：ラムザ
B：ザルバック

No.	ジョブ	性	右腕部	左腕部	頭部	胸部	アクセサリ	アビリティ	
1	ルーンナイト	男	ディフェンダー	イージスの盾	サークレット	キャラビ エール	パワーリスト	全魔法	キャッチ
2	ナイト	男	ダイアソード	クリスタルの盾	サークレット	光のローブ	ン カイの腕輪	アイテム	キャッチ
3	ナイト	男	プラチナソード	クリスタルの盾	クリスタルヘルム	麻のローブ	スモールマント	拳術	HP回復移動
4	ナイト	男	プラチナソード	クリスタルの盾	サークレット	麻のローブ	魔法のリング	アイテム	見切る
5	ナイト	男	アイスブランド	クリスタルの盾	サークレット	光のローブ	ダイアの腕輪	風水術	風水返し
6	ナイト	男	ルーンブレイド	クリスタルの盾	クリスタルヘルム	クリスタルメイル	魔力の小手	チャージ	装備武器ガード
B	アークナイト	男	ルーンブレイド	クリスタルの盾	クリスタルヘルム	クリスタルメイル	ゲルミナスブーツ	黒魔法	メンテナンス

No.	ジョブ	アビリティ1	アビリティ2	アビリティ3	密猟（通常）	密猟（レア）	特徴
1	憤怒の霊帝	恐怖	全魔法	－	不可	不可	有効:沈黙・ドンム

Scenario シナリオ

【モスフングスの毒】

薬師　そのキノコが生えた代で家が滅びちまうってぐらいでさぁ。

【イグーロス城城内】

ザルバック　ラムザ！ おまえの言っていたことは本当だった!! 兄上は己の野心のために戦争を起こし、さらにはラーグ公をも謀殺したッ!!

●父バルバネスの墓を調べ、ダイスダーグによる毒殺の確証を得たザルバックは、イグーロス城内で兄に向かって剣を抜く。駆けつけたラムザらがダイスダーグを護衛する騎士らと戦うなか、聖石の力により、ダイスダーグはルカヴィへと転生する。

(1)長兄・ダイスダーグを倒せ
(2)憤怒の霊帝アドラメレクを倒せ

対ダイスダーグ戦と対アドラメレク戦の2連戦となるマップ。ダイスダーグは戦闘不能状態になると、アドラメレクに変身する。その際、生存している敵ナイトとザルバッグはすべて消滅する。

対ダイスダーグ戦では、敵ナイトを無視してダイスダーグだけを攻撃する。味方ユニットのHP残量、ステータス異常、装備品はアドラメレク戦に持ち越されるので、敵ナイトに関っていてもメリットはない。

対アドラメレク戦では、マインドブレイクが有効。二刀流と併せて使いたい。マジックブレイクでMPを奪うと喪失（混乱効果）を使ってくる。

ABILITY—アビリティ

STEP 1	STEP 2
高低差無視	拳術
マインドブレイク	リッチ
聖剣技	ショートチャージ

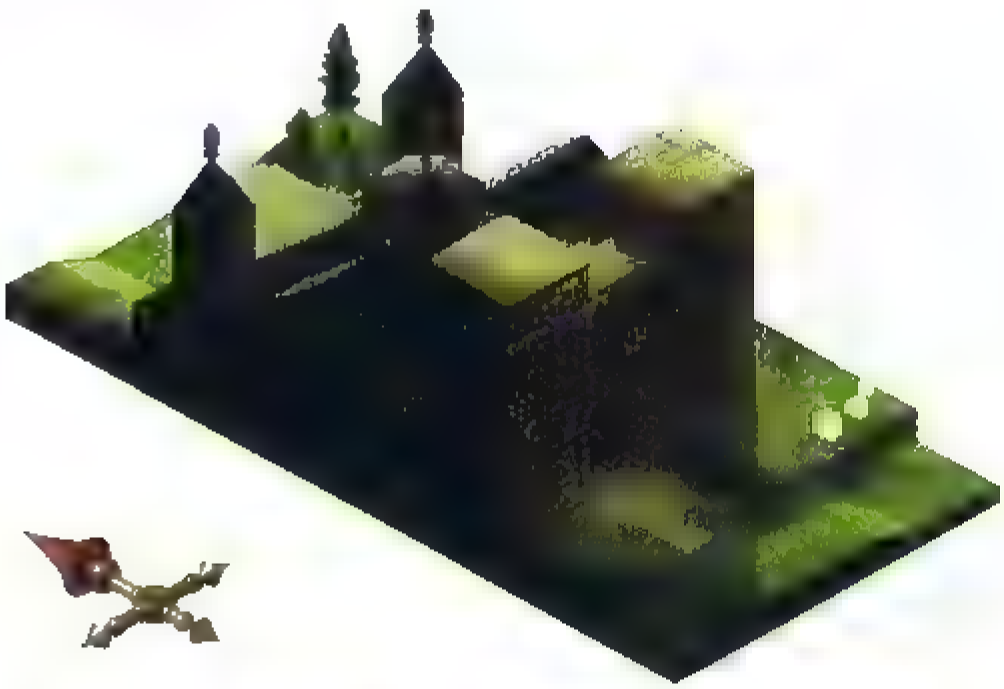
ITEM—アイテム

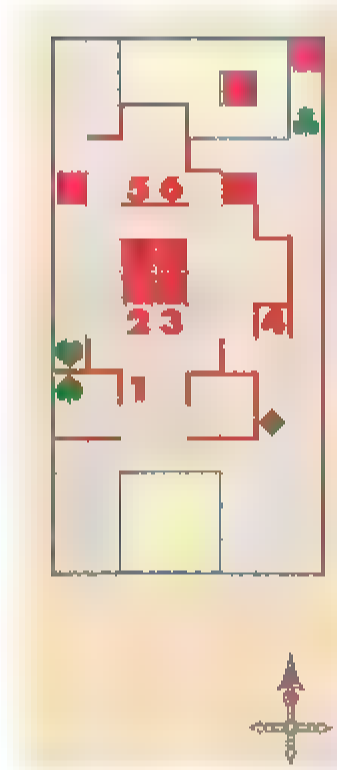
通常	レア
ハイポーション	フェザーマント
エクスポーション	シーフの帽子
ハイエーテル	ブラッドソード
万能薬	いやしの杖

聖ミュロンド寺院

【聖地ミュロンド】

出撃可能人数：5名





No.	ジョブ	性	右腕部	左腕部	頭部	胴部	アクセサリ	アビリティ	
1	白魔道士	男	ゴールドスタッフ	−	閃光魔帽	光のローブ	エルフのマント	黒魔法	話術
2	召喚士	男	ドラゴンロッド	−	閃光魔帽	光のローブ	スモールマント	黒魔法	基本技
3	風水士	男	バトルアックス	−	閃光魔帽	光のローブ	革のマント	拳術	移動距離地形無視
4	風水士	男	巨人の斧	−	閃光魔帽	光のローブ	エルフのマント	見切る	Jump+1
5	話術士	男	ミスリル銃	−	閃光魔帽	光のローブ	スモールマント	防御	−
6	話術士	男	ミスリル銃	−	閃光魔帽	光のローブ	魔力の小手	陰陽術	アイテム発見移動

すべての敵を倒せ

敵は遠距離攻撃を得意とするユニットばかりで編成されている。敵ユニットはいずれも、こちらより高い場所に初期配置されているため、接近に時間をかけると多大なダメージを被ってしまう。

ラムザを主力とする第1部隊ユニットには高低差無視をセットし、第2部隊ユニットにはMove+3をセットするといいだろう。当然ながら、Move+3を覚えることのできない女性ユニットは、第1部隊に編成する。

通常は、敵白魔道士、敵召喚士を優先して攻撃するのがよいと思われる。だが、風水士がまれに二刀流をセットしていることがある。この場合は風水士を最優先して攻撃するようにしたい。

敵話術士からミスリル銃を盗むと、悪口を使ってくる確率が高くなる。効果はバーサクなので逆にありがたい。

Scenario シナリオ

【教皇フューネラルの最後】

ヴォルマルフ　聖石を集めるために貴様に協力してきたが、今となってはそれも無駄だったというわけだ。

【聖ミュロンド寺院】

ラムザ　我が名はラムザ、ラムザ・ベオルブだ！ 神殿騎士ヴォルマルフに拉致された我が妹、アルマ・ベオルブの身柄の返還を要求するッ!!

●聖石のほとんどをラムザに確保されたヴォルマルフは焦り、教皇フューネラルからミュロンドへの入口がオーボンヌ修道院にあることを強引に聞き出す。だが、封印の解き方はラムザの持つ『ゲルモニーク聖典』に書かれていた。その直後、ラムザがミュロンド寺院に到着した。

ABILITY—アビリティ

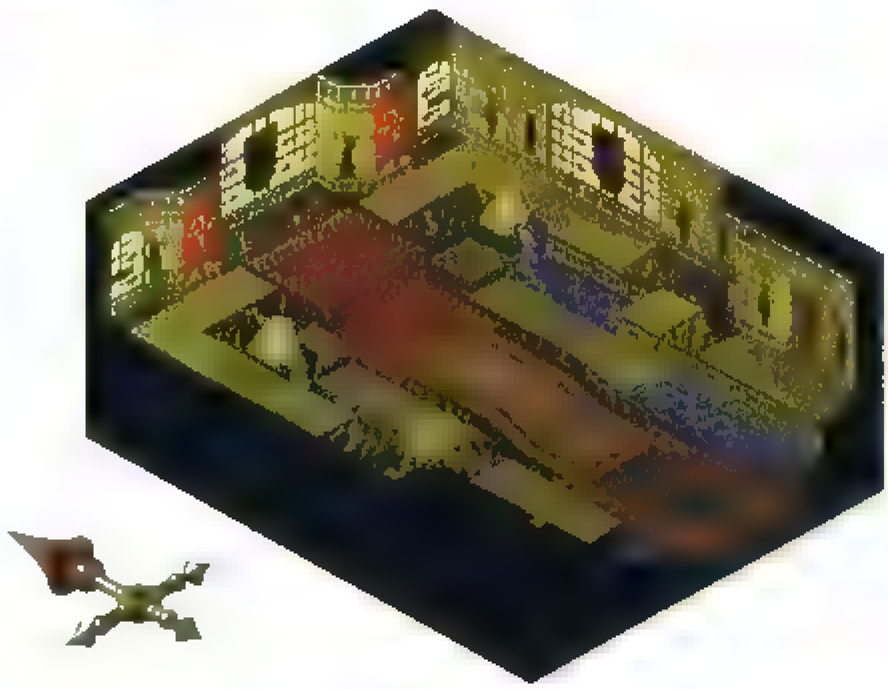
STEP 1	STEP 2
高低差無視	算術
Move+3	ネイムレスダンス
レビテト	−

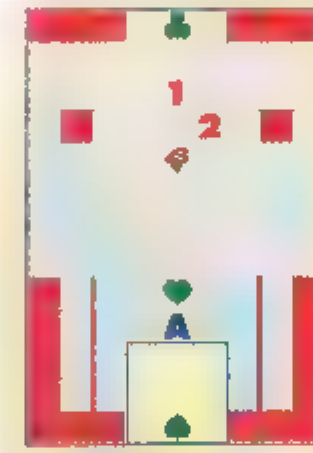
ITEM—アイテム

	通常	レア
♠	エリクサー	フェニックスの尾
♦	エリクサー	ハイポーション
♥	エリクサー	エクスポーション
♣	ハイポーション	ハイエーテル

聖ミュロンド寺院 広間 ――【聖地ミュロンド】

出撃可能人数：5名





A:ラムザ

No.	ジョブ	性	右腕部	左腕部	頭部	胸部	アクセサリ	アビリティ	
1	ディバインナイト	男	ルーンブレイド	クリスタルの盾	クリスタルヘルム	クリスタルメイル	エルフのマント	カウンター	防御力UP
2	ソーサラー	男	ドラゴンロッド	－	金の髪飾り	大地の衣	エルフのマント	魔法返し	魔法防御力UP
3	ディバインナイト	男	アイスブランド	プラチナシールド	プラチナヘルム	プラチナアーマー	ダイアの腕輪	風水返し	防御力UP

Scenario シナリオ

【聖ミュロンド寺院広間】

ウォルマルフ　貴様がラムザか…。会うのは初めてだったな？ 用件だけ伝えよう　妹を帰して欲しくば、貴様が持っている『ゲルモニーク聖典』とすべての聖石を渡すのだ…。

ラムザ　聖典だけだ！ 聖石はアルマの姿を確認してからだ！

ローファル　ありました。大丈夫、簡単な呪文です…。

ウォルマルフ　よし、それさえわかれば奴らは用済みだ。このまま見逃してもよいのだが、一応、ベリアスたちの仇を討たせてもらおうか…。

●ここにきて初めて、ヴォルマルフとラムザが顔を合わせた。ヴォルマルフは、アルマを交換条件に、ミュロンドへの入口の封印を解くために『ゲルモニーク聖典』をラムザから奪う。だが、アルマを返すという約束が守られることはなかった。

神殿騎士ヴォルマルフを倒せ

勝利条件はヴォルマルフを倒すことだが、実は登場する敵ユニット3体のいずれかを戦闘不能状態にすれば戦闘終了となる。HPと防御力の低いクレティアンを狙うのがいいだろう。ソーサラーは魔法返しと魔法防御力UPを持っているので、魔法攻撃は避ける。剛剣や聖剣技、さらに二刀流や両手持ちなど、一度の攻撃でより大きなダメージを与えられるアビリティをうまく組み合わせてセットする。

ヴォルマルフはカウンターを、ローファルは風水返しをそれぞれセットしているうえ、剛剣でこちらの武器防具をブレイクしてくる。剛剣で攻撃された場合、まず100パーセント近い確率で壊されると考えていい。ダメージもかなりのものだが、やはり装備品を壊されてしまうことのほうが痛い。もしエクスカリバーを壊されるようなことがあっては、それこそ目も当てられない。出撃させる味方ユニット全員にメンテナンスをセットさせておこう。

ちなみに出撃させる味方ユニットにメリアドールを加えておくと、父と娘の訣別の会話を聞くことができる。

ABILITY―アビリティ

STEP 1
- 剛剣
- 聖剣技
- メンテナンス

STEP 2
- 両手持ち
- 二刀流
- ダメージ分配

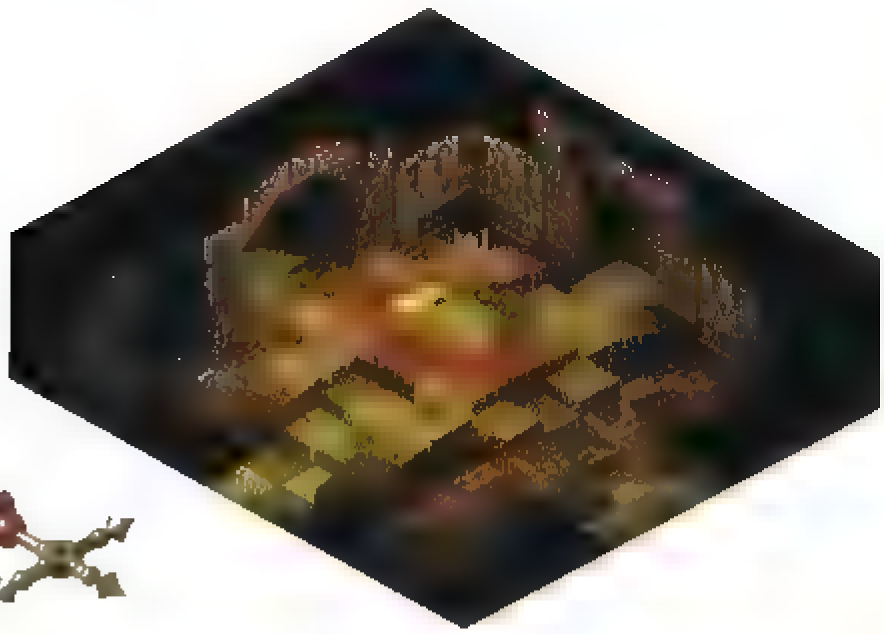
ITEM―アイテム

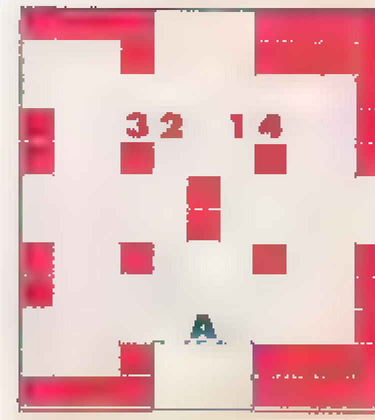
	通常	レア
♠	エレクサー	万能薬
♦	エレクサー	フェニックスの尾
♥	エレクサー	ハイポーション
♣	エリクサー	エクスポーション

聖ミュロンド寺院 礼拝堂

【聖地ミュロンド】

出撃可能人数：5名





A:ラムザ

No.	ジョブ	性	右腕部	左腕部	頭部	胸部	アクセサリ	アビリティ	
1	アークナイト	男	ルーンブレイド	クリスタルの盾	クリスタルヘルム	クリスタルメイル	ゲルミナスブーツ	吸血	防御力UP

No.	ジョブ	アビリティ1	アビリティ2	アビリティ3	密猟(通常)	密猟(レア)	特徴
2	アルテマデーモン	暗黒術	カウンター		不可	不可	無効:聖・睡眠・吸血 有効:石化・カエル
3	アルケオデーモン	暗黒術	カウンター		不可	不可	無効:聖・睡眠・吸血 有効:石化・カエル
4	アルケオデーモン	暗黒術	カウンター		不可	不可	無効:聖・睡眠・吸血 有効:石化・カエル

聖騎士ザルバックを倒せ

この戦闘で注意しなければならないのは、ザルバッグの吸血。ひとたび味方ユニットが喰らってしまうと、仲間にどんどん感染していく。味方全員が感染するとゲームオーバーになってしまうので、百八の数珠を装備して吸血を無効にしたい。特に聖水をセットしたユニットには必ず装備させること。また、ザルバッグの破壊魔剣は、大ダメージとともにSpeedを3低下させる剣技だ。

アルテマデーモンはダークホーリーとハリケーンを使うことが多い。名前の冠にあるアルテマは使わないので、ラムザにアルテマをラーニングさせることはできない。チャージしているうちに倒してしまおう。

戦闘を長引かせると、ラムザとザルバックの会話が多々発生する。だが残念ながら、ザルバックを救ってあげられる方法はない。

Scenario シナリオ

【聖ミュロンド寺院礼拝堂】

ウォルマルフ　この男は貴様の兄にして、我が眷族の一員として生まれ変わった…。この男と戦えるかな…?

ザルバック　すまない…ラムザ…つらい思いをさせたな…アルマを…助けてやってくれ……おまえだけが…頼りだ……いくよ…、ラムザ…さらばだ……。…ありがとう…。

ラムザ　兄さーんッ!!

●卑劣なるヴォルマルフは、ラムザを抹殺するために、魔界へと引きずり込んだザルバッグをラムザと戦わせた。その後、死の淵にあえぐ教皇から、ヴォルマルフの目的地を聞き出したラムザは、アルマを助けるため、オーボンヌ修道院へと急いだ。

ABILITY—アビリティ

STEP 1
聖水
邪心封印
マインドブレイク

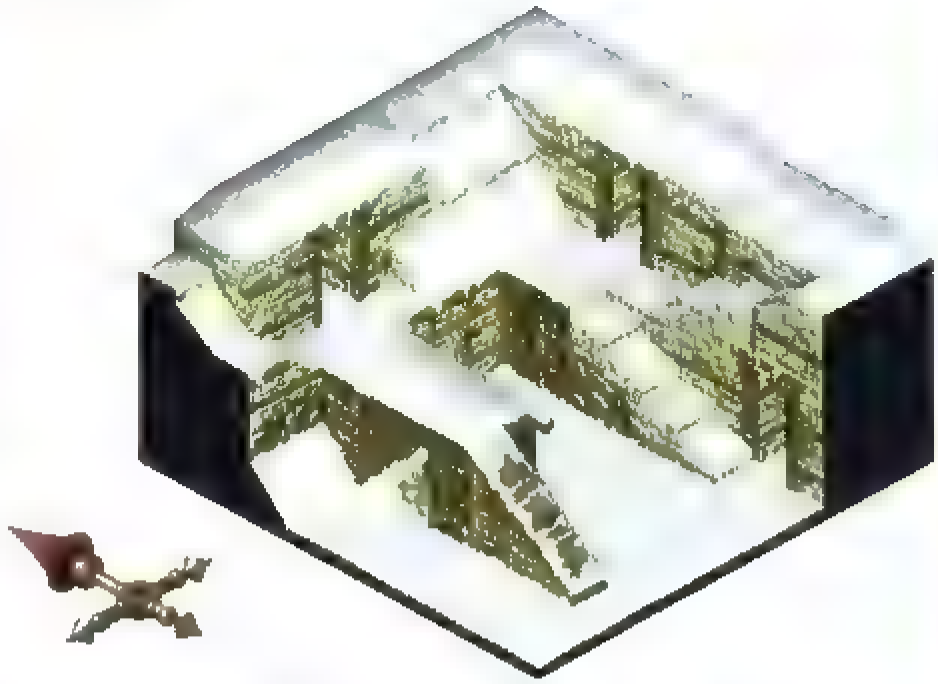
STEP 2
トード
MPすり替え
—

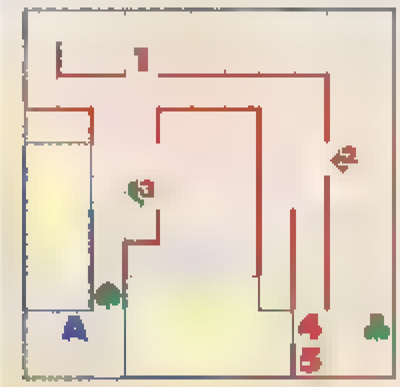
ITEM—アイテム

	通常	レア
♠	—	—
◆	—	—
♥	—	—
♣	—	—

ゴルランドの炭坑 地下三階 ——【炭坑都市ゴルランド】

出撃可能人数：5名





A：ベイオウーフ

No.	ジョブ	性	右腕部	左腕部	頭部	胴部	アクセサリ	アビリティ	
1	アイテム士	男	ミスリル銃	−	シーフの帽子	黒装束	まもりの指輪	白魔法	オートポーション
2	アイテム士	男	ミスリル銃	−	シーフの帽子	黒装束	魔道士のマント	オートポーション	アイテム発見移動
3	アイテム士	男	ミスリル銃	−	シーフの帽子	黒装束	フェザーマント	黒魔法	メンテナンス
4	アイテム士	男	ミスリル銃	−	シーフの帽子	黒装束	エルフのマント	オートポーション	メンテナンス
5	アイテム士	男	ミスリル銃	−	シーフの帽子	黒装束	革のマント	白魔法	装備変更
A	テンプルナイト	男	ルーンブレイド	クリスタルの盾	クリスタルヘルム	光のローブ	革のマント	使用MP吸収	アイテム発見移動

Scenario シナリオ

【王都ルザリア】

酒場にて……

騎士らしき男　オレの名はベイオウーフ。ハンターさ。オレは、彼らが言ってたホーリードラゴンをずっと追っているんだ。どうだい、きっと役に立つと思うんだがな？　金はあとでいい。…よし、行こうぜ。

●炭鉱都市ゴルランドの酒場で「炭鉱の亡霊」という噂話を聞いてから訪れた王都ルザリアの酒場で、客達の噂話からホーリードラゴンの存在を知るラムザ。酒場から出ようとすると、ひとりの騎士らしき男がラムザに同行を申し出る。ベイオウーフと名乗る彼は、噂のホーリードラゴンを捜しているという。

すべての敵を倒せ

敵ユニットはすべてアイテム士。ミスリル銃で高い場所から味方ユニットを狙ってくる。初期配置の状態ですでに敵に囲まれているので、橋や壁の陰に隠れても、いずれかの敵アイテム士に攻撃される。死角はマップ西にいる敵アイテム士のすぐ下の壁際。吟遊詩人や踊り子を出撃させた場合は、この場所で詩、または踊りをさせよう。

敵アイテム士にダメージを与えると、エクスポーションを使ってHPを回復することが多い。150もHPを回復されては面倒なことになるので、1体ずつ集中攻撃をかけて倒していくようにする。

攻撃目標を選択する際は、魔法をセットしている敵アイテム士を優先する。ベイオウーフがアスピルでMPを吸い取ってくれることもあるが、ゲストユニットなのでアテにはできない。

ABILITY—アビリティ

STEP 1	STEP 2
腕を狙う	スローダンス
武器を盗む	白刃取り
無双稲妻突き	−

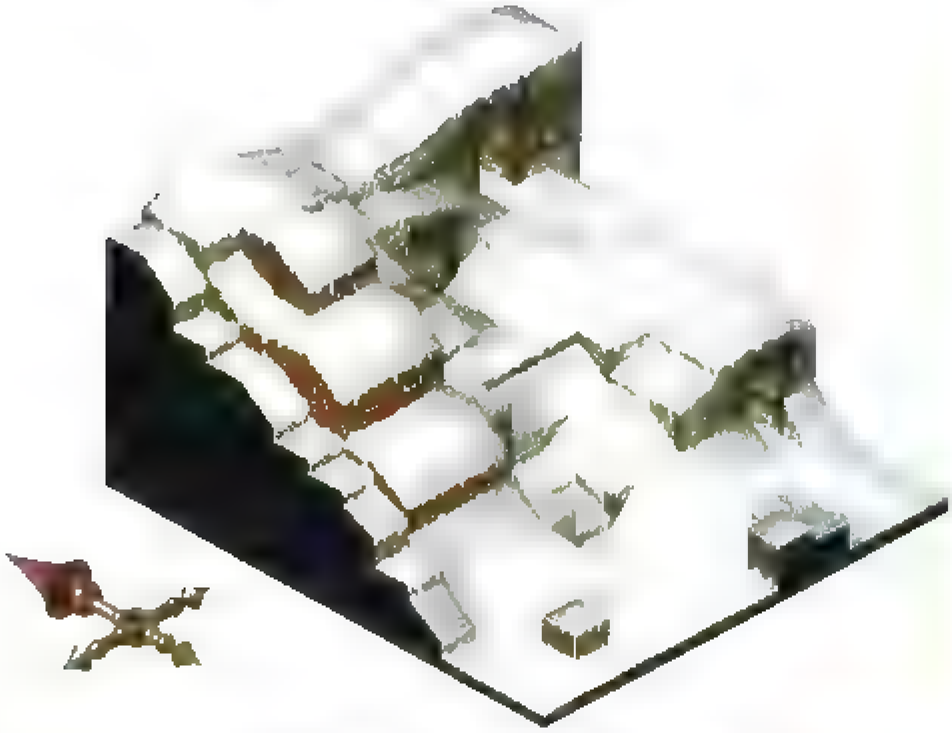
ITEM—アイテム

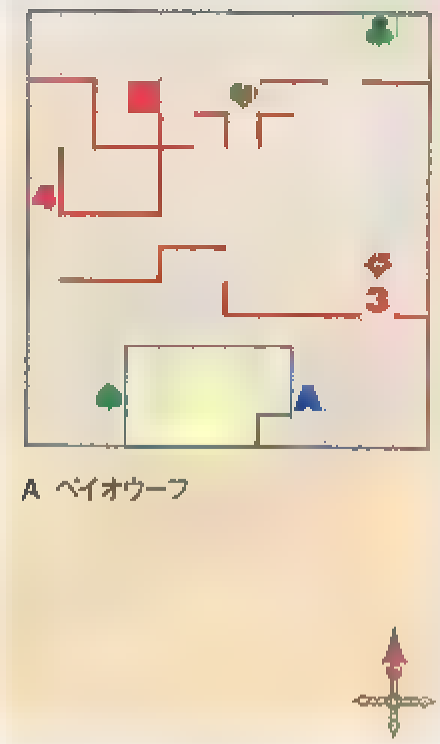
	通常	レア
♠	金の針	ミスリルナイフ
♦	金の針	ミスリルソード
♥	金の針	ミスリル銃
♣	金の針	ミスリルの弓

ゴルランドの炭坑 地下二階

【炭坑都市ゴルランド】

出撃可能人数：5名





No.	ジョブ	性	右腕部	左腕部	頭部	胴部	アクセサリ	アビリティ	
1	アイテム士	男	ブレイズガン		シーフの帽子	黒装束	まもりの指輪	黒魔法	メンテナンス
2	シーフ	男	エアナイフ		シーフの帽子	黒装束	百八の数珠	戦技	Move+2
3	シーフ	男	エアナイフ		シーフの帽子	黒装束	ブレイサー	チャージ	Jump+2

No.	ジョブ	アビリティ1	アビリティ2	アビリティ3	密猟（通常）	密猟（レア）	特徴
4	ベヒーモス	突きあげる	しゃくりあげる	－	まもりの腕輪	Pのバッグ	水進入不可
5	キングベヒーモス	突きあげる	しゃくりあげる	－	シェルシェ	アルテミスの弓	水進入不可

すべての敵を倒せ

敵シーフ2体を優先して倒すようにする。敵シーフを倒すために前進すると、敵アイテム士が装備するブレイズガンの攻撃範囲に入ることになるが、白刃取りをセットしておけば命中確率をかなり減少させられる。

ベヒーモス2体は物理攻撃力が高いので、パワーブレイクで弱体化させるといい。特にしゃくりあげるを使われるとダメージがシャレにならない。ただキングベヒーモスは密猟でシェルシェを出すので、話術士の勧誘でゲストユニット扱いにしてから密猟できれば理想的だ。

敵アイテム士のブレイズガンを盗む場合は、敵アイテム士を最後に倒すようにする。ストップや腕を狙うで行動不能にしておくと成功確率がわずかだが増える。Jp稼ぎをする際は、ゲストユニットのベイオウーフが勝手にとどめをささないように、戦闘不能状態にしておく。

Scenario シナリオ

●怪物の出現によって、炭鉱は閉鎖されてしまった。獅子戦争の影響で騎士団による怪物退治にも期待できず、ゴルランドでは町をあげてハンターを雇っているという。王都ルザリアの酒場で「オレを雇わないか」と話しかけてきたベイオウーフは、ゴルランドの炭鉱を進むあいだ、ともに戦闘に参加する。しかし、ここ炭鉱地下二階では、ホーリードラゴンの姿を見ることはできなかった。

ABILITY—アビリティ

STEP 1	STEP 2
白刃取り	武器を盗む
パワーブレイク	勧誘
密猟	ネイムレスダンス

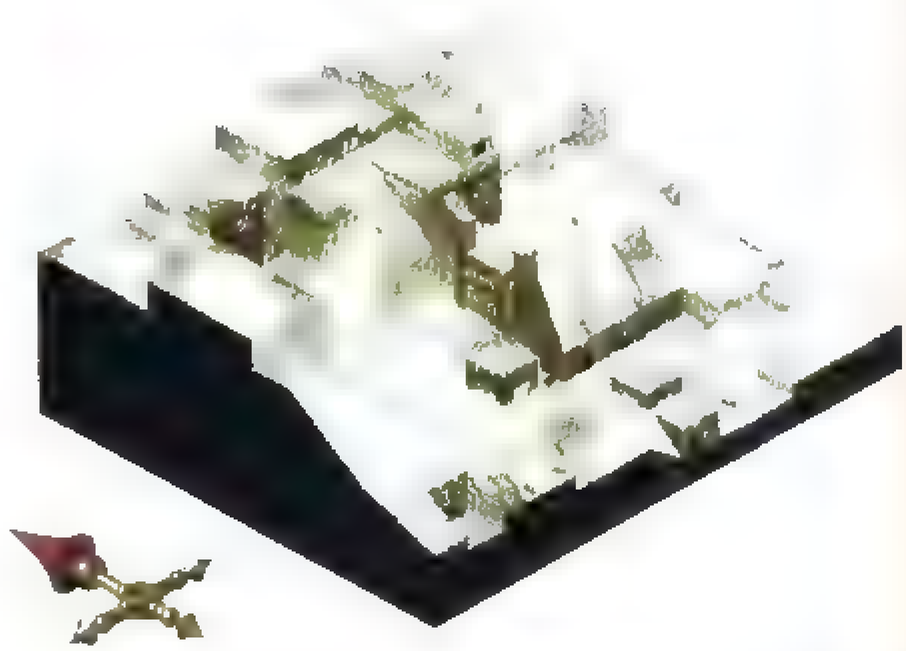
ITEM—アイテム

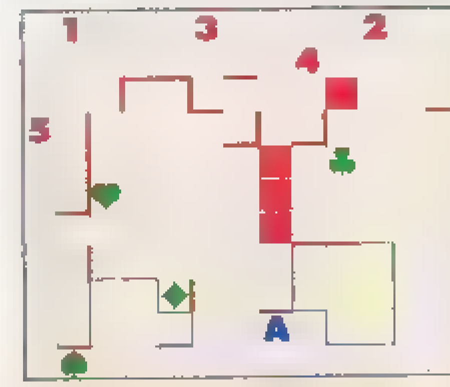
	通常	レア
♠	金の針	ミスリルシールド
♦	金の針	ミスリルヘルム
♥	金の針	ミスリルアーマー
♣	金の針	ミスリルベスト

ゴルランドの炭坑 地下一階

【炭坑都市ゴルランド】

出撃可能人数：5名





A ベイオウーフ

No.	ジョブ	性	右腕部	左腕部	頭部	胸部	アクセサリ	アビリティ	
1	アイテム士	男	ミスリル銃	–	シーフの帽子	黒装束	まもりの指輪	黒魔法	オートポーション
2	アイテム士	男	ミスリル銃		シーフの帽子	黒装束	フェザーマント	黒魔法	オートポーション

No.	ジョブ	アビリティ1	アビリティ2	アビリティ3	密猟（通常）	密猟（レア）	特徴
3	ブルードラゴン	突進	アイスブレス		カシミール	ドラゴンロッド	水進入不可,吸収:冷,弱点:炎
4	ブルードラゴン	突進	アイスブレス		カシミール	ドラゴンロッド	水進入不可,吸収:冷,弱点:炎
5	うりぼう	ちょとつもうしん	–		乙女のキッス	カチューシャ	水進入不可

Scenario シナリオ

●スゴ腕のハンターでさえも歯が立たないと噂されるモンスター、ホーリードラゴンの姿は、ここ炭鉱地下一階でも見ることができなかった。だが、この先の坑道で、ラムザたちは、ホーリードラゴンを発見することになる。しかも、そのドラゴンは聖石を持っており、その聖石を狙って使い魔に襲われているのだった。

すべての敵を倒せ

敵ブルードラゴン2体は、先刻のベヒーモス同様に密猟したい。ブルードラゴンは魔法攻撃力が30もあり、強烈なアイスブレスを吐いてくる。密猟をセットする味方ユニットには、必ずアイスシールドを装備させておこう。ブレイズガンなど冷気属性の武器で攻撃すると、逆にブルードラゴンのHPを回復させてしまうので注意する。

ブルードラゴンを弱体化させるときは、マインドブレイクを使ってアイスブレスの威力を軽減する。こちらに対するダメージ量を減らすだけでなく、ブルードラゴン同士でアイスブレスを吐き合った場合のHP回復量も減らすことができる。

ベイオウーフは敵に向かって突進していくので、ブルードラゴンをおびきよせる囮として利用しよう。ベイオウーフに召喚魔法イフリートをかけて突っ込ませるといい

ABILITY—アビリティ

STEP 1
見切る
マインドブレイク
密猟

STEP 2
動誘
ネイムレスダンス
イフリート

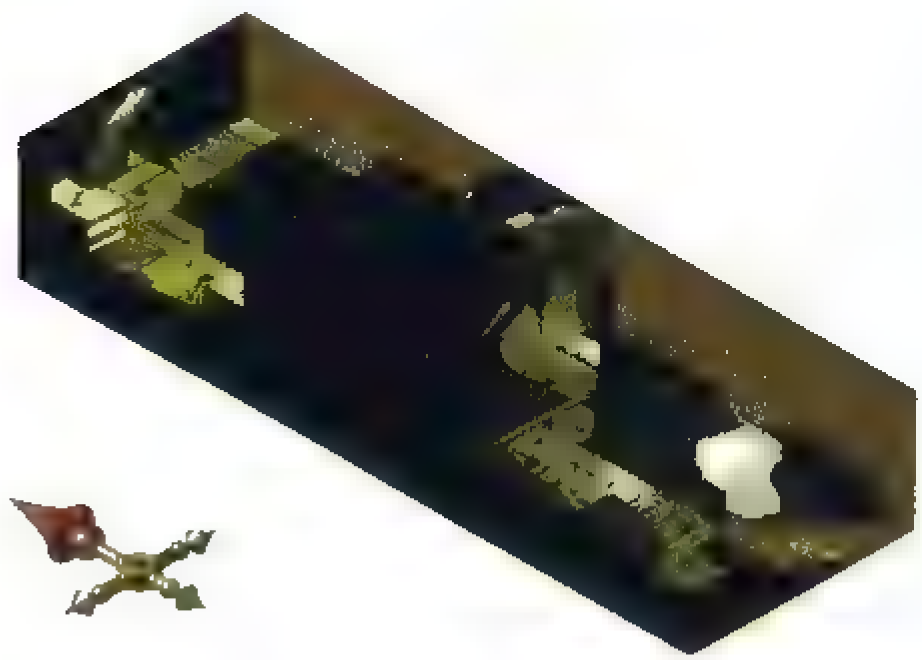
ITEM—アイテム

通常
金の針
金の針
金の針
金の針

レア
ミスリルナイフ
ミスリルソード
ミスリル銃
ミスリルの弓

ゴルランドの坑道 ――【炭坑都市ゴルランド】

出撃可能人数：4名





A:ベイオウーフ
B:レーゼ

No.	ジョブ	アビリティ1	アビリティ2	アビリティ3	盗猟(通常)	盗猟(レア)	特徴
1	アルケオデーモン	暗闇術	カウンター	-	不可	不可	無効:聖・睡眠・吸血,有効:石化 カエル
2	オチュー	触手	ねとねと液	-	ン・カイの腕輪	カメレオンローブ	水上移動,弱点:
3	オチュー	触手	ねとねと液	-	ン・カイの腕輪	カメレオンローブ	水上移動,弱点:
4	プレイグ	闇撃	あくまの視線	死の宣告	柳生の漆黒	ゾーレンシェイプ	飛行移動,半減:風,弱点:冷
5	プレイグ	闇撃	あくまの視線	死の宣告	柳生の漆黒	ゾーレンシェイプ	飛行移動,半減:風,弱点:冷
6	プレイグ	闇撃	あくまの視線	死の宣告	柳生の漆黒	ゾーレンシェイプ	飛行移動,半減:風,弱点:冷
B	ホーリードラゴン	ブレス	-	-	不可	不可	特になし

レーゼを救助せよ

編成の際に味方ユニット全員のJumpを4以上にしておくことが望ましい。Jumpが3以下である場合、遠回りをしなければいけなくなるからだ。またドンムブ、ドンアク、石化を無効にできるアイテムを装備させる。

レーゼはアルケオデーモンのギガフレアに2回しか耐えられないので、3回めのギガフレアが実行される前に接近してHPを回復してやらなければならない。今回ばかりは呑気に詩ったり踊ったりしている暇はない。

プレイグやオチューは1回の攻撃で確実に倒してしまうこと。二刀流や両手持ちなど、致命傷を与えられるアビリティを駆使したい。ダメージを負ったレーゼのHPを回復するため、アイテムをセットしたユニットも欲しい。アイテム投げと併用してセットできれば最良だ。ムスタディオをアイテム士にして狙撃をセットするといいだろう。

Scenario シナリオ

【ゴルランドの坑道】

使い魔のシノーク　オマエガ、ソノ聖石ヲ持ッテイテモ、意味ガナイノダ…。生命ガ惜シイナラ、オトナシク、ソノ聖石ヲ渡スノダ…!!

ベイオウーフ　ありがとう。ラムザ。きみのおかげでレーゼを無事に助けることができたよ。命よりも大切な友だちさ。本当に感謝するよ。きみはこれを探していたんだろ?

ラムザ　どうしてそれを…?

ベイオウーフ　"奴ら"には借りがあるんだ…。きみと同様にね…。

●怪物に狙われるホーリードラゴンの姿を見つけたとき、ベイオウーフが「レーゼ」と叫んだ。救出後、ベイオウーフはラムザに聖石を渡す

ABILITY―アビリティ

STEP 1
アイテム
二刀流
Move+3

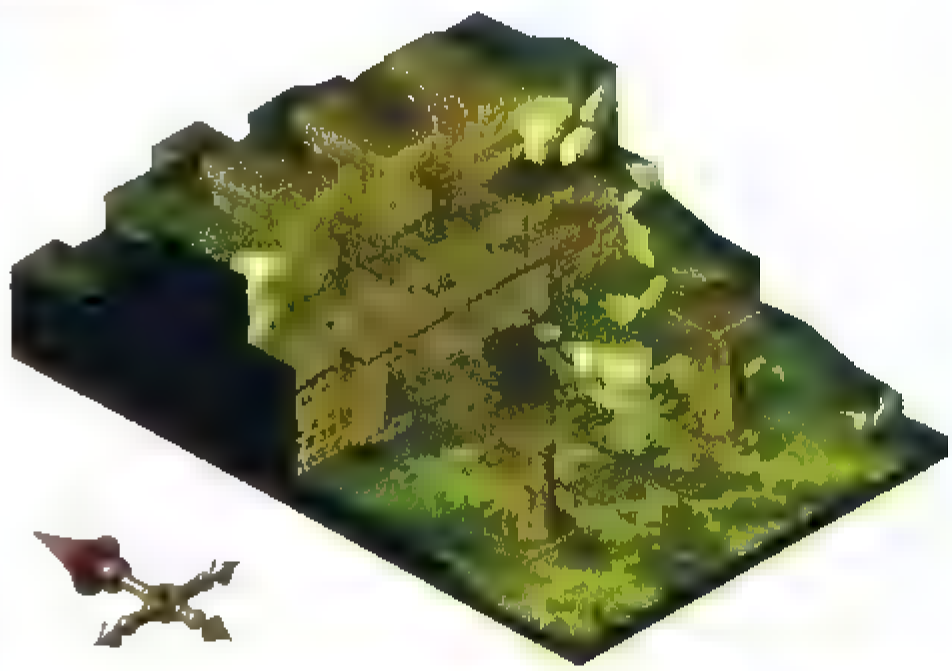
STEP 2
聖剣技
邪心封印
マインドブレイク

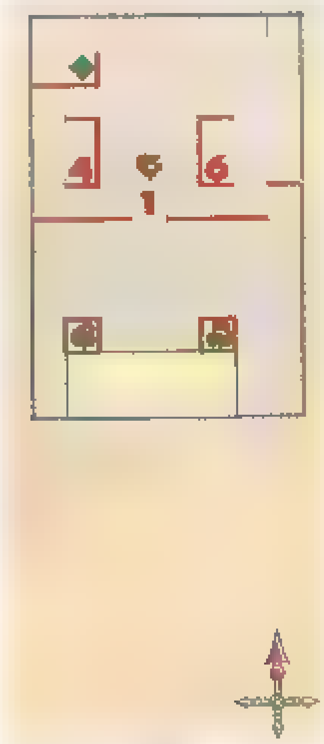
ITEM―アイテム

	通常	レア
♠	万能薬	ミスリルシールド
♦	万能薬	ミスリルヘルム
♥	万能薬	ミスリルアーマー
♣	万能薬	ミスリルベスト

ネルベスカ神殿

出撃可能人数：5名





No.	ジョブ	アビリティ1	アビリティ2	アビリティ3	密猟(通常)	密猟(レア)	特徴
1	鉄巨人	作業	カウンター	防御力UP	ー	ー	水進入不可
2	ヒュドラ	トリプルアタック	ー		ブラッドソード	さそりのしっぽ	飛行移動,弱点:冷・風
3	ヒュドラ	トリプルアタック	ー	ー	ブラッドソード	さそりのしっぽ	飛行移動,弱点:冷・風
4	コカトリス	かきむしる	くちばし	フェザーボム	金の針	フェザーマント	飛行移動,半減:風,弱点:地
5	コカトリス	かきむしる	くちばし	フェザーボム	金の針	フェザーマント	飛行移動,半減:風,弱点:地
6	コカトリス	かきむしる	くちばし	フェザーボム	金の針	フェザーマント	飛行移動,半減:風,弱点:地

Scenario シナリオ

【ネルベスカ神殿】
労働七号・改　警告！ 警告！ 民間人ノ立入ハ禁止サレテイマス！
【ホーリードラゴンの謎】
ラムサ　まさかこのドラゴンが…？
ヘイオウーフ　論より証拠さ。今の戦いで手に入れた聖石「キャンサー」を使えば、きっと……。さ、恐がらず、試してみるんだ。

●鉄巨人・労働八号を連れてネルベスカ神殿を訪れたとき、労働七号・改という鉄巨人が現れた。倒した鉄巨人の中には聖石が入っていた。そして、ネルベスカ神殿を立ち去ろうとしたとき、聖石「キャンサー」の力によって、ホーリードラゴン・レーゼに驚くべき変化が起こった。

労働七号・改を倒せ

ターゲットである労働七号・改はFaithが0。魔法はおろか魔法剣や陰陽術、さらに魔法を発動する武器での攻撃が一切通用しない。しかも防御力UPとカウンターをつけているため、接近しての攻撃も得策ではない。

手っ取り早い方法は、敵モンスターを勧誘で仲間にしてしまうこと。敵ヒュドラを1体勧誘してしまうだけでかなり楽になる。しかも密猟のチャンスにもなり一石二鳥だ。

労働七号・改は離れた場所から攻撃する。チャージタイムがなくダメージも大きい聖剣技がいい。また新しく加入した鉄巨人の労働八号をメンバーに加えておくと戦況が俄然有利になる。警戒すべきはコカトリスの石化攻撃。ヒスイの腕輪で防止する。なお柱の上にある埋もれたアイテムは、ホーリードラゴンを足場にすれば取りに行ける。高低差無視をセットするよりもいいだろう。

ABILITY—アビリティ

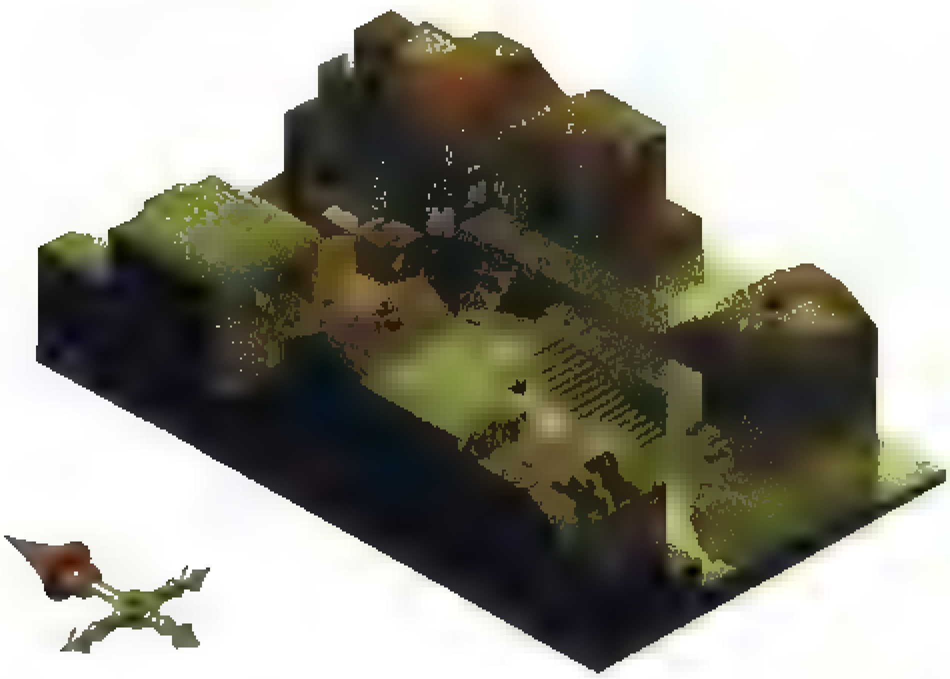
STEP 1	STEP 2
勧誘	ブレス
聖剣技	密猟
作業	気孔術

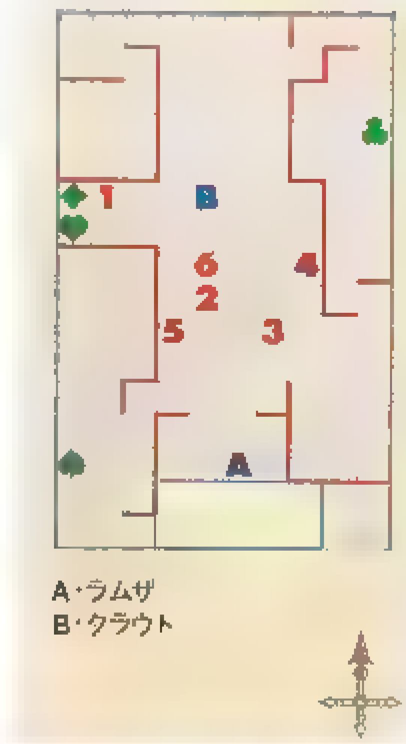
ITEM—アイテム

	通常	レア
♠	エスカッション	ー
♦	エリクサー	佐助の刀
♥	エリクサー	ラグナロク
♣	ジャベリン	ー

貿易都市ザーギドス【貿易都市ザーギドス】

出撃可能人数：4名





No.	ジョブ	性	右腕部	左腕部	頭部	胸部	アクセサリ	アビリティ	
1	シーフ	男	エアナイフ		金の髪飾り	大地の衣	ヒスイの腕輪	チャージ	防御
2	シーフ	男	エアナイフ		シーフの帽子	黒装束	エルフのマント	戦技	アイテム
3	シーフ	男	エアナイフ	−	シーフの帽子	黒装束	エルフのマント	チャージ	防御
4	見習い戦士	男	ルーンブレイド	−	シーフの帽子	黒装束	エルフのマント	時魔法	装備変更
5	見習い戦士	男	ルーンブレイド		シーフの帽子	黒装束	エルフのマント	チャージ	反撃タックル
6	モンク	男		−		黒装束	エルフのマント	風水術	瀕死HP回復
8	ソルジャー	男		−	シーフの帽子	黒装束	フェザーマント	防御	アイテム発見移動

異邦人クラウドを救助せよ

クラウドを救出することがこの戦闘の目的だ。クラウドは武器を装備していないため、戦闘が開始されるとマップ北に後退する。敵ユニットがクラウドを追いかけると面倒なことになるので、エクスカリバー(ヘイスト効果)を装備した味方ユニットを囮として敵に突撃させる。

敵シーフはただでさえSpeedに優れているうえ、シーフの帽子を装備している。こちらも装備品でSpeedを上昇させて対抗したい。また敵シーフのハートを盗むを防ぐために、こちらは男性ユニットだけで編成するといい。

ベイオウーフを戦闘に参加させる際には、ぜひチキンを覚えさせておくこと。チキンは標的のBraveを50も下げる魔法剣だ。敵ユニットのBraveを10以下にすると､敵ユニットはチキンになり､Braveが10以上に回復するまで逃げ回る。スピードブレイクと併用し、Jp稼ぎに利用したい。

Scenario シナリオ

【貿易都市ザーギドス】

花売り　ね、お花いらない? たったの1ギルよ。どうかしたの? …私、誰かに似てるの?

異邦人クラウド　あの時からオレはオレでなくなった。今のオレは…誰なんだ? オレは…どうしたらいい?

ラムザ　他の聖石を使えばきみを元いた世界へ戻せるかもしれない…。

異邦人クラウド　行こう、ラムザ。ここにはいられない。行かなければ、ここじゃない場所…約束の地へ。

●花売り娘を借金の取り立てに来た悪漢から救ったのは、ゴークで発掘された転送機によって召喚されたクラウドだった。悪漢との戦いの後、クラウドはラムザに同行する。

ABILITY—アビリティ

STEP 1	STEP 2
聖光爆裂破	チキン
闇の剣	スピードブレイク
腕を狙う	チャクラ

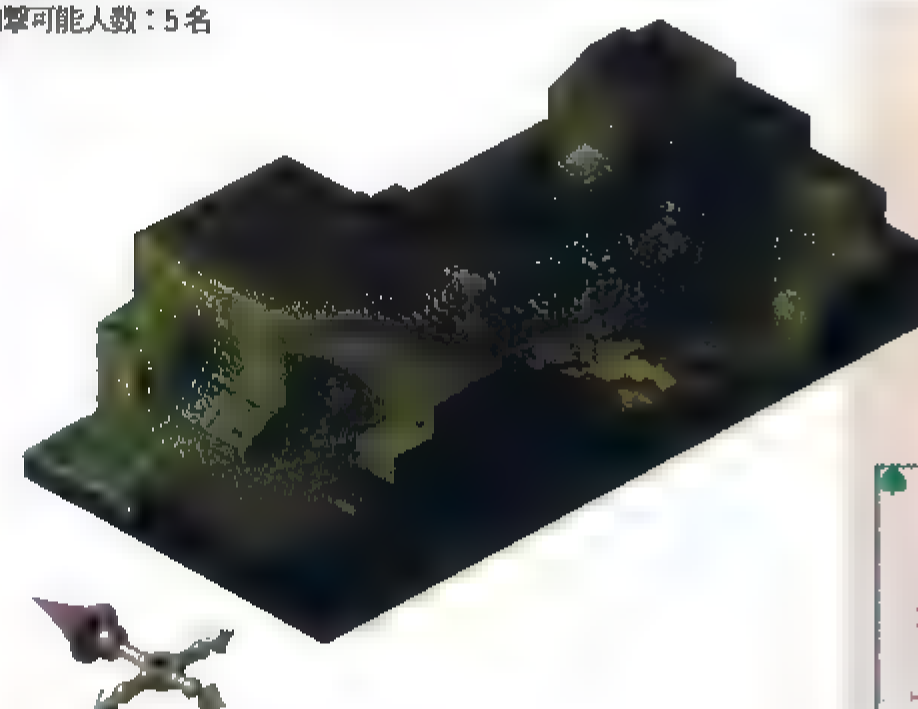
ITEM—アイテム

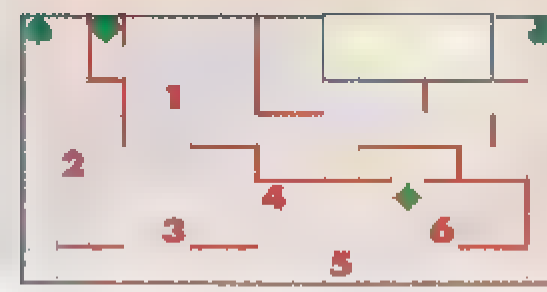
通常	レア
金の針	リフレクトリング
聖水	まもりの指輪
万能薬	魔法のリング
フェニックスの尾	天使の指輪

地下書庫 地下四階

【オーボンヌ修道院】

出撃可能人数：5名





No.	ジョブ	性	右腕部	左腕部	頭部	胸部	アクセサリ	アビリティ	
1	ナイト	男	ルーンブレイド	クリスタルの盾	サークレット	光のローブ	エルフのマント	基本技	装備変更
2	ナイト	男	ルーンブレイド	クリスタルの盾	サークレット	光のローブ	ドラキュラマント	アイテム	重装備可能
3	ナイト	男	ルーンブレイド	クリスタルの盾	サークレット	光のローブ	ドラキュラマント	拳術	ギルガメの心
4	モンク	男			−	黒装束	フェザーマント	アイテム	カウンター
5	モンク	男			−	黒装束	フェザーマント	アイテム	チャージ
6	弓使い	男	与一の弓	−	シーフの帽子	黒装束	エルフのマント	戦技	アイテム

Scenario シナリオ

【地下書庫地下四階】

ラムザ　この地下書庫に一体何が？

ウォルマルフ　うむ、頼んだぞ、ローファル。

ローファル＝…ファル… ・ケオ……デ……ンダ! ソ－ダ…ム…フェ…リオ…我は時の…ーラと契……し者、悠……時を経てこ…時… ·えよ、我にその………け! ……… ·ン!!

ラムザ　逃すかッ!!

●ミュロンドへの入口となる、封印された魔方陣を目指す神殿騎士団たち。だが、ラムザは、まだそれを知らなかった。階下から、神殿騎士ローファルの唱える呪文が、途切れなく聞こえてくる。ラムザは、アルマを救出するため、その声を追う。

すべての敵を倒せ

この戦闘をするためにオーボンヌ修道院に入ると、ワールドマップ画面上には、二度と戻れなくなる。ラムザの戦いも、いよいよ最終局面に突入という訳である。

敵弓使いと敵モンクの遠距離攻撃に注意すれば、さほど難しい戦闘ではない。敵モンクは壁越しに地烈斬を使ってくるが、大地の衣かフェザーブーツを装備していれば無効にできる。また味方と敵の初期配置が離れているので、スローダンスと銃のスピードブレイクを使えば、敵弓使いを安全な場所から弱体化できる。敵弓使いが装備している与一の弓はレアアイテムなので盗んでおこう。

敵ナイトがこちらに接近するまでには、かなりの時間がある。踊りと詩を使って、敵ユニットの弱体化と味方ユニットの強化を十分に図っておきたい。聖剣技の聖光爆烈破の混乱効果も意外と発生確率が高い。

ABILITY—アビリティ

STEP 1
スローダンス
スピードブレイク
武器を盗む

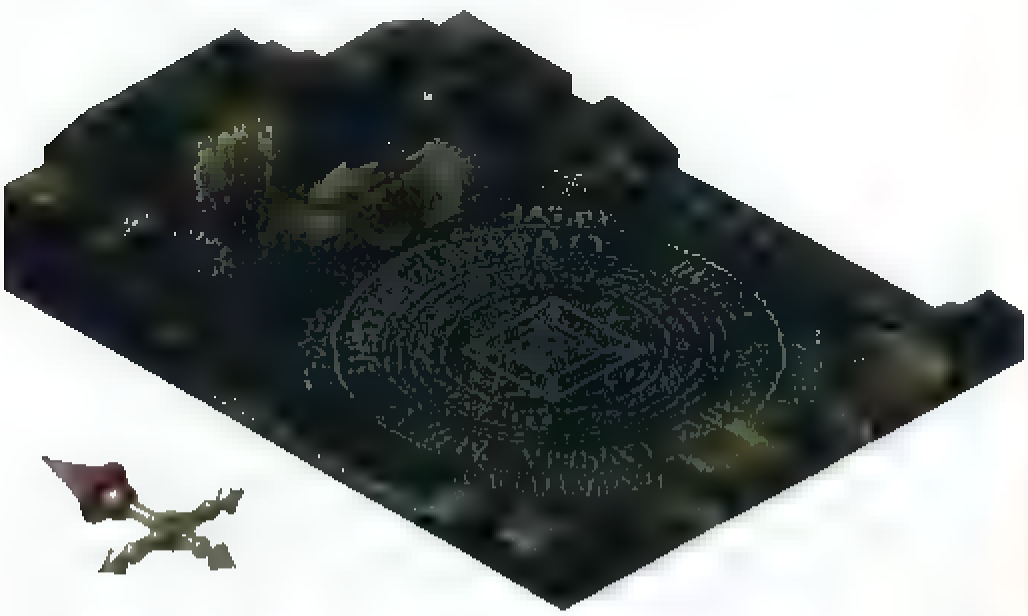
STEP 2
聖光爆烈破
応援歌
ほめる

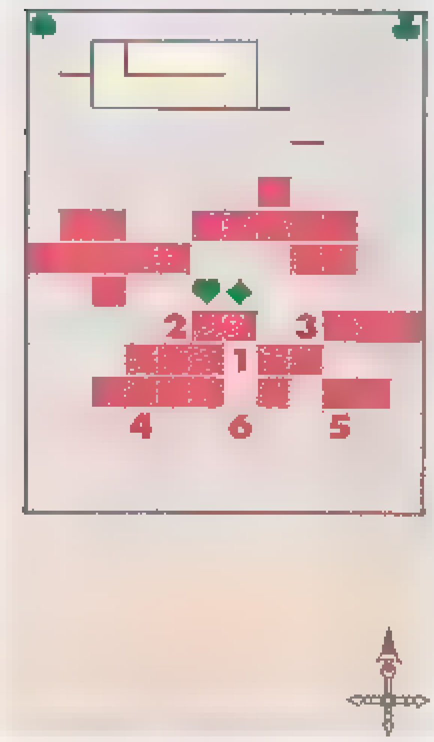
ITEM—アイテム

通常	レア
エリクサー	エリクサー
エリクサー	エリクサー
エリクサー	エリクサー
エリクサー	エリクサー

地下書庫 地下五階

出撃可能人数：５名





No.	ジョブ	性	右腕部	左腕部	頭部	胸部	アクセサリ	アビリティ	
1	ディバインナイト	男	セイブザクィーン	クリスタルの盾	クリスタルヘルム	クリスタルメイル	ゲルミナスブーツ	全魔法	防御力UP
2	黒魔道士	男	ウィザードロッド	－	シーフの帽子	光のローブ	フェザーマント	時魔法	基本技
3	黒魔道士	男	ウィザードロッド	－	シーフの帽子	光のローブ	フェザーマント	アイテム	装備変更
4	召喚士	男	ゴールドスタッフ	－	シーフの帽子	光のローブ	フェザーマント	黒魔法	時魔法
5	召喚士	男	ゴールドスタッフ	－	シーフの帽子	光のローブ	フェザーマント	黒魔法	時魔法
6	時魔道士	男	ゴールドスタッフ	－	シーフの帽子	光のローブ	フェザーマント	黒魔法	MPすり替え

神殿騎士ローファルを倒せ

かなりハイレベルな魔道士で編成された敵部隊。だが裏を返せば、長いチャージタイムを要する魔法しか使ってこないということだ。敵魔道士のチャージ中に接近し、片っ端から倒してしまおう。算術の信疑仰祷や、イノセン、マジックブレイクを使うのも有効だ。MPすり替えをセットしている敵ユニットがまれに登場するが、気にすることはない。MPがなくなれば直接攻撃しかできなくなる。

ローファルは剛剣でこちらの装備品を壊す。メンテナンスを味方全員にセットしておくと安心だ。成功確率はかなり低いが、ウエポンブレイクでローファルのセイブザクィーンを破壊することが可能。ローファルは武器を破壊されると全魔法を使ってくることが多くなるので、メンテナンスを全員にセットしたくなければ、この方法を取るといいだろう。ステータス異常はスロウぐらいしか効かない。

Scenario シナリオ

【地下書庫地下五階】

ラムザ　この感じ……、セリアやレディと戦った時と同じ！　おまえは人間ではないな…？

ローファル　ここで、死ぬわけにはいかん。異端者ラムザよ…貴様を地獄に…招待してやろう…我は時の神ゾマーラと契約せし者、悠久の時を経てここに時空を超えよ、我にその門を開け！　デジョン!!

●オーボンヌ修道院地下書庫最下層で、ラムザを待ち受けていた神殿騎士ローファルもまた、人ならぬ者であった。アルマの姿はない。戦いの後、ローファルは呪文を唱える。それは、ミュロンドへの入口を開く封印された呪文だった。そして……。

ABILITY―アビリティ

STEP 1

算術
信疑仰祷
メンテナンス

STEP 2

イノセン
マジックブレイク
ウエポンブレイク

ITEM―アイテム

	通常	レア
♠	エリクサー	エリクサー
♦	エリクサー	エリクサー
♥	エリクサー	エリクサー
♣	エリクサー	エリクサー



Final Fantasy Tactics

Epilogue エピローグ

ついに、多くの真実を見つけることができた

だが、まだ全てではない

歴史の表舞台に現れることなく封印された

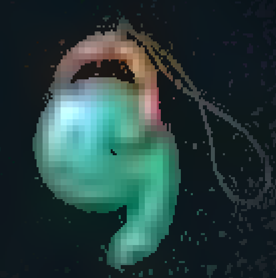
膨大の真実を、まだ知らない

ここからは、貴方一人ひとりが

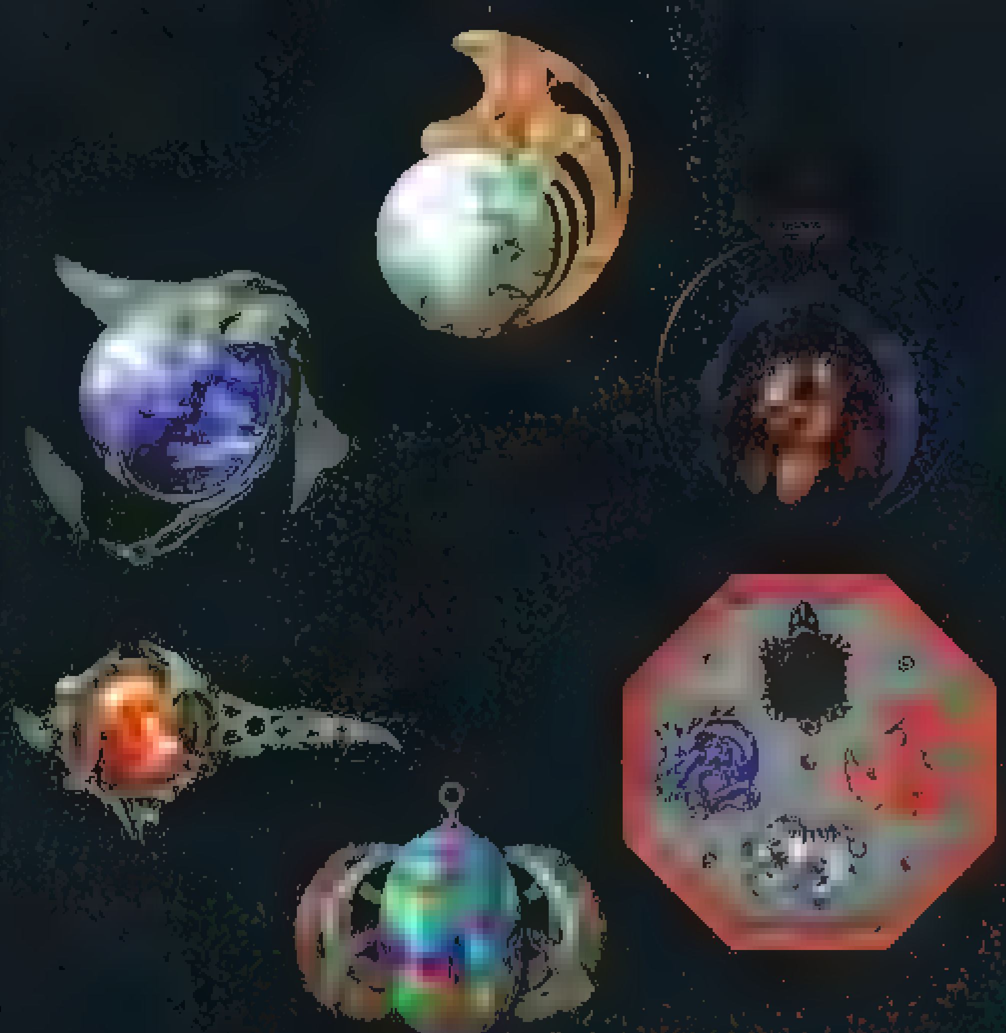
その手で見つけだし

人の手によって歪められた歴史に光を当て

真実を取り戻すのだ



RANDOM & DEEP





ランダムバトル攻略

イヴァリースの歴史に深く関わる幾多の戦い。しかし大戦の陰には戦史には残らない後世語り継がれることのない戦いが必ず存在する。同じように血は流れ、同じように駆け引きは存在する。しかしそれは人々の記憶から砂のように流れ落ちてゆく戦いの通過点にしか過ぎない。だが果たして本当にそうなのか？この戦いに意味を見いだすことは無益な行為なのか？

ランダムバトルのシステム

ワールドマップを移動する際に、ランダムで戦いに巻き込まれる場合がある。これがいわゆるランダムバトルだ。一般的に城、街以外の場所（湿原、谷、森など）がこれに該当する。目的地へ直行したい場合、運がよければ一度も戦闘が発生することなく通過することができるが、運が悪いと移動するたびに戦闘が発生してしまう。場所によって通過しやすいところとそうでないところがあるようにも思えるが、戦闘が発生する確率は完全なランダムだ。

ただし同じ場所でも、最初に通過する際にはランダムマップとは称さない。例えばChapter1のマンダリア平原を最初に通過する際、アルガスを助けるというイベントが発生する。この場合、前線メンバーからラムザを外すことはできない。これはランダムマップとは呼ばない。ただし一度その戦いをクリアしてしまうと、その後同じ場所を通過する際に戦闘に巻き込まれても、ラムザ以外のメンバーだけで出撃することが可能になる。イベントも発生しない。この時点で初めてランダムマップと称することができる。

以下にランダムマップの特徴を挙げる。

●ラムザとゲストを戦闘に加える必要がない

前述したように、必要不可欠な戦いには必ずラムザとゲストユニットが加わる。そのためにこれらのユニットのレベルだけがガンガン上がる。しかしランダムマップではこれらを加えなくてもいいため、いわゆる汎用ユニットのみのレベルを上げたり、Jpを稼いだりすることができる。

●出やすい敵はおおむね決まっている

ランダムマップの大きな特徴は、出てくる敵がこれまたランダムで変化すること。ただし場所によって出やすい敵は決まっている。例えばフィナス河ではたいていチョコボ（赤、黒含む）が出てくる といった具合だ。

●敵のレベルは味方のレベルによって決まる

出現する敵のレベルは、味方ユニットの最高レベルを基準として、その100～80パーセントにあたる数値からランダムで決定される。よって味方と同じか、それよりやや低いレベルの敵が出現することになる。この場合、味方ユニットの最高レベルとは、前線メンバーのみならず、アタックチーム内にいるすべてのユニットの最高レベルを指す。つまり出撃した5人のレベルが最高30でも、控えのユニットにひとりでもレベル40のユニットがいれば、レベル40の敵が出現する可能性があるということだ。

●初期配置場所の変化

シナリオバトルでは、味方と敵と初期配置場所が決まっていて、それが状況などによって変わることはない。ところが、ランダムバトルでは、味方と敵の初期配置場所が状況によってそれぞれ変わる。

状況とは、ランダムマップが起きたマップにどの方角から訪れたかということ。南から訪れた場合はマップ南に初期配置され、北から訪れた場合はマップ北に初期配置されるのである。

ランダムバトルのトラップ

シナリオバトルで使用されるマップと、ランダムバトルで使用されるマップの大きな違いは、埋もれたアイテムが隠されているパネルにトラップが仕掛けられていること。

トラップには以下のような種類がある。

デジェネレーター ユニットのレベルを1下げる。レベルは下がるが、Jpはそのまま。レベルは低いが、アビリティをたくさん覚えているというユニットを作ることができる。

ステンニードル ダメージを与える。HPダメージだけで追加効果はないが、そのダメージ量は多い。

眠りガス ユニットを睡眠状態にする。成功確率は100パーセント。

デストラップ 死の宣告と同じ効果。カウントが0になると戦闘不能状態になる。ホワイトスタッフで解除が可能。

トラップは、アイテム発見移動をセットしておけば回避することができる。ただし、すでに埋もれたアイテムを発見している場合は回避できない。

モンスター生息地一覧

モンスター名	マンダリア平原	スウィージの森	ゼクラス砂漠	レナリア台地	フォボハム平原	アラグアイの森	ゼイレキレの滝	バリアスの丘	ツィゴリス湿原	バリアスの谷	ドルボダル湿原	ベッド砂漠	ベルベニア活火山	ユーグォの森	グローグの丘	ドグーラ峠	ポエスカス湖	フィナス河	ゲルミナス山岳
チョコボ	●	●		●			●	●		●					●	●		●	
黒チョコボ	●	●		●			●	●		●					●	●		●	
赤チョコボ	●	●		●				●		●					●	●		●	
ゴブリン	●	●		●	●	●				●	●			●					
ブラックゴブリン	●	●		●		●				●	●			●					
ガルブデガック	●	●		●		●				●	●			●					
ボム	●	●	●					●				●	●		●		●		
グレネイド		●	●					●				●	●		●		●		
イクスプロジャ		●	●					●				●	●		●		●		
レッドパンサー	●	●		●	●	●				●				●		●		●	●
クアール	●	●		●		●	●			●				●		●		●	●
バンパイア	●	●		●		●				●				●		●		●	●
ピスコディーモン				●	●		●			●	●							●	
スクイドラーケン				●	●		●			●	●							●	
マインドフレイア				●	●		●			●	●							●	
スケルトン		●	●			●	●		●		●	●	●				●		
ボーンスナッチ		●	●			●	●		●		●	●	●				●		
リビングボーン		●	●			●	●		●		●	●	●				●		
グール						●			●					●			●		
ガスト						●			●					●			●		
レブナント						●			●					●			●		
フロータイボール	●				●		●		●			●	●		●				
アーリマン					●		●		●			●	●		●				
プレイグ					●		●		●			●	●		●				●
ジュラエイビス	●		●		●	●		●								●			●
スチールホーク			●		●	●		●				●				●			●
コカトリス			●		●	●		●								●	●		●
うりぼう	●							●										●	
ポーキー	●							●										●	
ワイルドボー	●							●										●	
ウッドマン	●	●				●								●				●	
トレント		●				●								●				●	
タイジュ		●				●								●				●	

モンスター生息地一覧

モンスター名	マンダリア平原	スウィージの森	ゼクラス砂漠	レナリア台地	フォボハム平原	アラグアイの森	ゼイレキレの滝	バリアスの丘	ツイゴリス湿原	バリアスの谷	ドルボダル湿原	ベッド砂漠	ベルベニア活火山	ユーグォの森	グローグの丘	ドグーラ峠	ポエスカス湖	フィナス河	ゲルミナス山岳
牛鬼		●	●		●		●	●			●	●				●			●
ミノタウロス			●		●			●			●	●				●			●
セクレト			●		●			●			●	●				●			●
モルボル	●				●	●			●		●							●	
オチュー	●					●			●		●							●	
モルボルグレイト	●					●			●		●							●	
ベヒーモス		●	●										●			●	●		
キングベヒーモス		●											●			●	●		
ダークベヒーモス		●											●			●	●		
ドラゴン	●		●	●		●						●							
ブルードラゴン	●		●	●		●						●							
レッドドラゴン	●		●	●		●						●					●		
ヒュドラ																			
ハイドラ																			
ティアマット																			

ランダムバトルは密猟をするために存在する

ランダムバトルではJpを稼ぐことはもちろん、最大の目的は密猟で貴重なアイテムを手に入れることにある。

生息地一覧表には、各モンスターの登場する確率が高いマップを●で示した。欲しい密猟アイテムがある場合には参考にしてほしい なお、各モンスターの特徴については268ページを、密猟アイテムとモンスターの関係については273ページを参照のこと。

表を見ると、例えば愛玩動物としてごく一部の貴族に親しまれているモルボルは、森や川など湿った暗い場所に生息していることがわかる。フィナス河のイベントバトルを除いてほとんど出会うことのないうりぼうも、たった3ヵ所だが登場するマップがある。一方、ヒュドラ系のモンスターにはめったに遭遇することがない。彼らに会いたければ、ディープダンジョンに行くべきだろう。

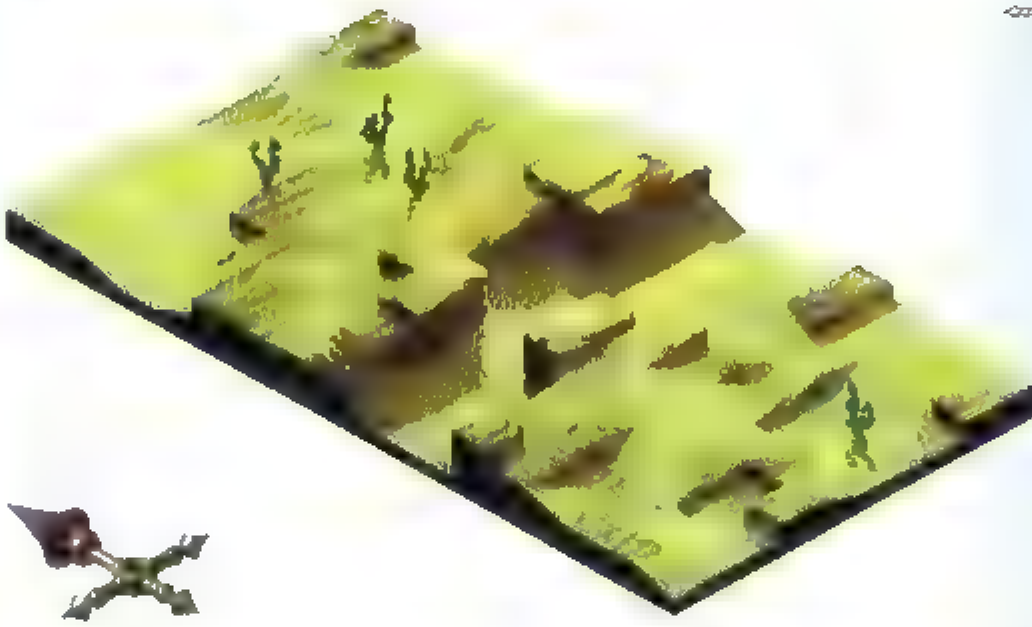
ディープダンジョン

ディープダンジョンに出入りできるようになれば、ランダムバトルで密猟をする必要はなくなる。なぜなら、ディープダンジョンであれば、他ではめったに会えないヒュドラ系を含めた、たいていのモンスターを見ることができるためだ。さらに、ディープダンジョンの隣には貿易都市ウォージリスがあり、毛皮骨肉店へ行くにも便利ときている。

ゼクラス砂漠

【ゼクラス砂漠】

出撃可能人数：5名





ワンポイントアドバイス

シナリオバトルの砂ネズミの穴ぐらをクリアすると、ゼクラス砂漠はこのマップになる。とことんJpを稼ぎたい。レベルはデジェネレーターで調整すれば問題ない。

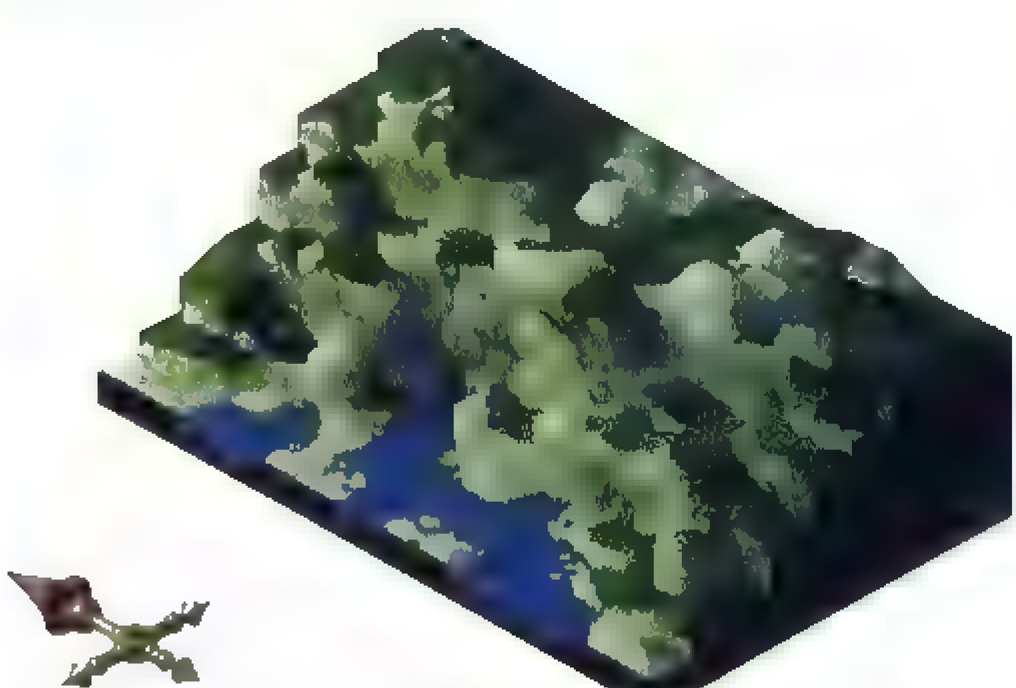
Item—アイテム

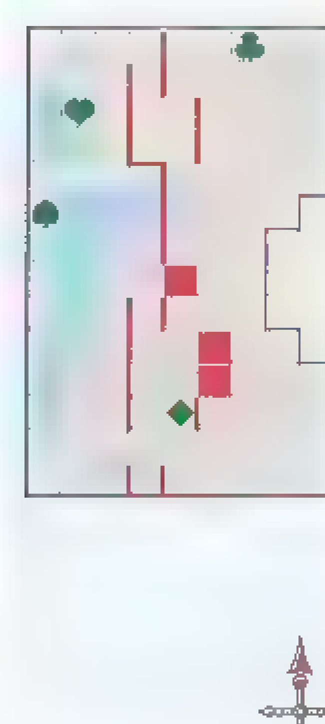
通常	レア	トラップ
♠ やまびこ草	バトルブーツ	デジェネレーター
♦ フェニックスの尾	ブラインナイフ	ステンニードル
♥ ポーション	アイアンソード	眠りガス
♣ ハイポーション	サンダーロッド	—

フォボハム平原

【フォボハム平原】

出撃可能人数：5名





ワンポイントアドバイス

シナリオバトルの風車小屋をクリアすると、フォボハム平原はこのマップになる。マップ東の高台に初期配置された場合は、弓や魔法などの遠距離攻撃を有効に利用したい。

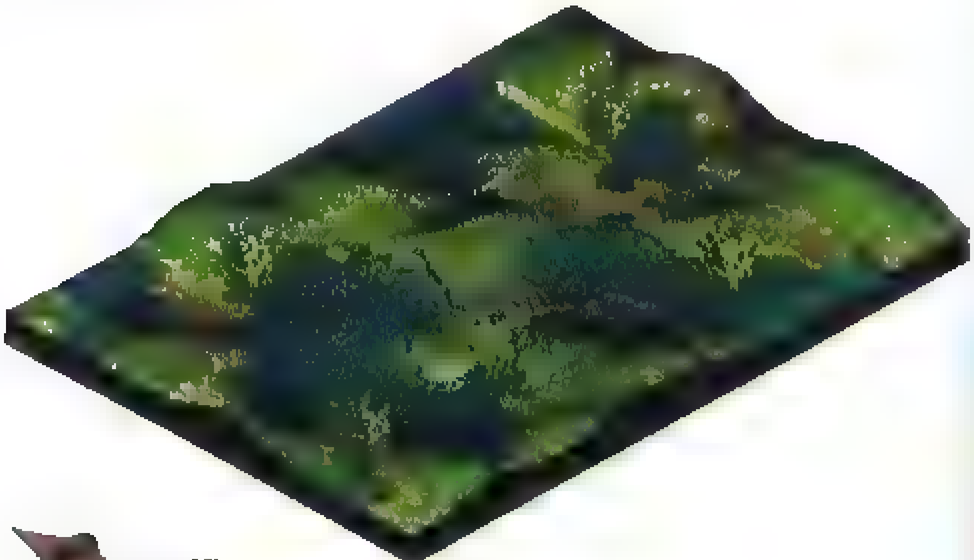
Item—アイテム

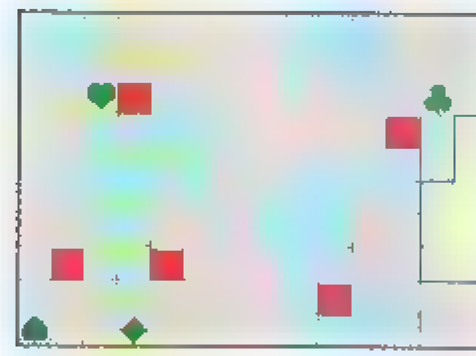
通常	レア	トラップ
♠ 毒消し	ミスリルソード	眠りガス
♦ 目薬	バトルアックス	デストラップ
♥ やまびこ草	ナイトキラー	デジェネレーター
♣ フェニックスの尾	銀の弓	ステンニードル

ドルボダル湿原

【ドルボダル湿原】

出撃可能人数：５名





ワンポイントアドバイス

フンベリー城をクリアすると出現するマップ。沼地パネルが多く、移動が困難。だが悪いことばかりではない。敵が水侵入不可であれば、沼地の中央が安全地帯になるからだ。

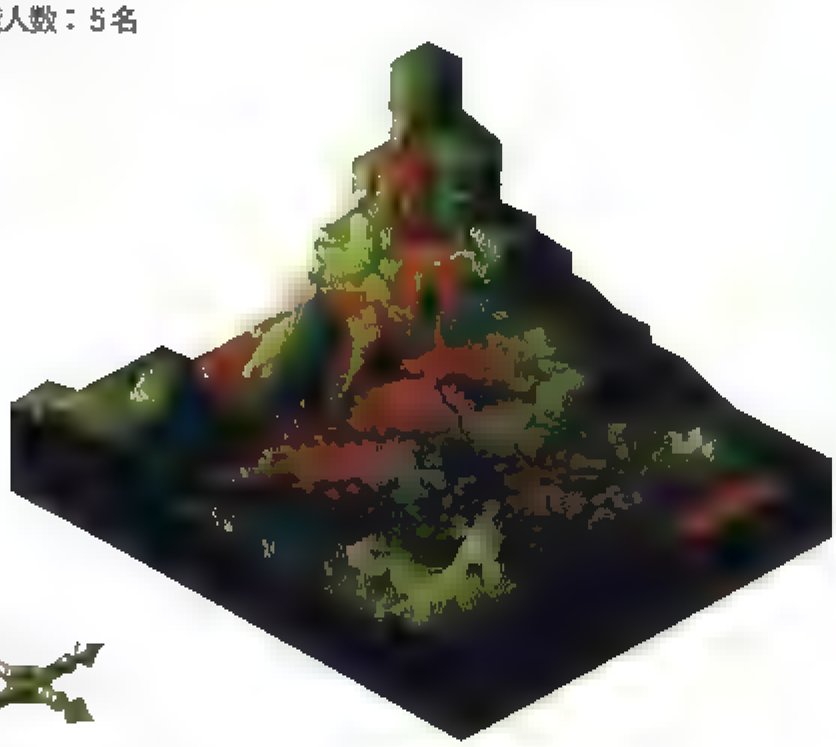
Item—アイテム

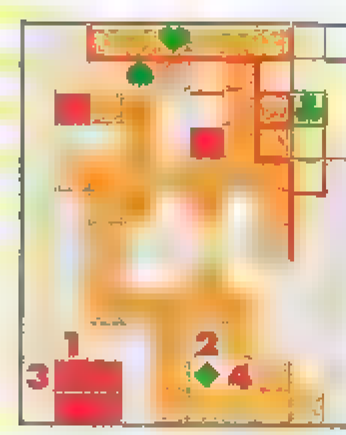
	通常	レア	トラップ
♠	ポーション	エリクサー	ステンニードル
♦	ポーション	エリクサー	眠りガス
♥	ポーション	エリクサー	デストラップ
♣	ポーション	エリクサー	デジェネレーター

ベルベニア活火山

【ベルベニア活火山】

出撃可能人数：５名





ワンポイントアドバイス

Chapter 4 に突入すると出現するマップ。熔岩パネルがあり、火山頂上にはマテリアブレイドが埋もれている。Jump が５以上ないと火山頂上までは登れないので注意したい。

Item −アイテム

	通常	レア	トラップ
♠	かとんのたま	エクスポーション	デストラップ
♦	かとんのたま	エクスポーション	デジェネレーター
♥	かとんのたま	エクスポーション	ステンニードル
♣	マテリアブレイド	マテリアブレイド	デストラップ



ディープダンジョン

物語も終焉を迎えつつある。そんな折にふらりと立ち寄った街で耳にした、謎の洞窟の噂。薄暗い明かりと喧噪の中で語られる、秘密めいた噂。無性に心をかき立てられる。数々のトラップ。明かりすらない闇。恐ろしい力を持つ魔道士。それらに守られるお宝とは何なのか？　聖石の謎を明かすことが先決だ。それはわかっている。けれども何故か惹かれてしまう噂話。どちらへ足を向けるべきか……？

ディープダンジョンとは？

聖地ミュロンドにおける連戦をクリアした後、貿易都市ヴォージリスへ行くと、イベントを経て街の東にある島へ行けるようになる。この島に存在する洞窟こそがディープダンジョンだ。ランダムマップの一種とも言えるが、両者の間にはいくつかの相違点がある。ディープダンジョンの特徴を下に書き出してみた。

●深さは地下10階まで

同じ場所でありながら、地下10階までの深さを持つ。しかも連戦の必要がない。1フロアをクリアするごとに、外へ出てセーブや編成をすることができる。しかしここで勘違いしないでもらいたいのは、勝利条件のクリア＝1フロアのクリア、という公式は成り立たないということだ。すなわちすべての敵を倒しても、ダンジョンの外に出られるだけで、次のフロアへ進めるわけではない。ならばどうすれば地下へ進めるのか？　方法はひとつ。地下へ続く扉を発見することだ。やり方は至極簡単。味方ユニットの誰かを扉の場所で待機すればいい。一度扉を発見したら、そのフロアの敵をすべて倒せば次のフロアへ進めるようになる。しかしここに大きな問題が発生する。扉の場所は毎回ランダムで変化するのだ。一応1フロアにつき5カ所、候補となる場所が存在する。しかしどの場所に扉が出現するかはランダムで変わるため、「ここに立てばオーケー!!」という回答を与えることはできない。候補地は各マップのページに掲載しているが、このうちのどこに立てば実際に扉が出現するかは、自身で調べていただくしかない。

●明かりがない

完全な暗闇の中での戦闘となるため、移動や行動の見当がつけにくい。明かりをつけることはできないが、クリスタルの光で洞窟内を照らすことはできる。クリスタルの数

次のフロアへの扉

壁を調べたり、向きを変える必要はない。その場所の上に立ちさえすれば、扉を発見することができる。

明かりはクリスタル

クリスタルを取らなければ、洞窟内を照らしてくれる。敵に取られないように気をつけたい。

が増えるにつれ、少しずつ洞窟内が明るくなっていく。当然、クリスタルを取ると明かりが消えることになる。

敵を倒さないとクリスタルは出現しないので、戦闘開始直後の洞窟内は暗闇である。そんななかでも、マップの構成を把握する方法がある。味方にテレポをセットしておくのである。テレポの移動範囲は無限なので、移動場所を決める際にマップ全体が明るくなり、高さや敵の配置が一発で把握できる。

●敵のレベルが決まっていない

出現する敵のレベルが一定していない。とんでもなく高いレベルの敵が出現することもあり得る。敵の数も多く、だいたい7～8体くらいの敵が出てくる。敵のパーティ編成には一定の規則性があり、フロアごとに出現頻度の高い敵が存在する。この点はランダムマップと同じだ。

●トラップが多い

噂話で耳にした通り、トラップの数はこれまでのマップよりも段違いに多い。しかも毒くらいならともかく、死の宣告やデジェネレーター（レベルが１下がる）など、喰らうとかなり痛いトラップが続出する。これらトラップの位置は決まっているので、場所を覚えてしまえば怖くない。

●時間が経過しない

通常は特定の場所間を移動すれば１日が経過するが、ここに限っては同じ場所で地下への移動のみとなるため、何度ダンジョンをクリアしても日数が経過しない。

最後の アイテムと召喚魔法

ディープダンジョンでは、他のマップでは入手できないアイテムがいくつも隠されている。そのほとんどは、埋もれたアイテムのレアアイテムとして隠されており、確実に発見できるわけではない。Braveが低い味方にアイテム発見移動をセットして取りに行かせよう。

ここでしか覚えられない召喚魔法とは、ソディアークのこと。この召喚魔法は、ディープダンジョン最奥部にいる伝説の魔道士だけが使ってくる。味方の覚えさせたいユニットを召喚士にし、ソディアークを喰らうとラーニングできる。ダメージ量がかなり高いので、マインドブレイクで魔法攻撃力を下げてから喰らうようにしたい。

正宗もここに

レベルが高い敵忍者は、貴重な騎士剣や刀を投げてくる。そのなかには、カオスブレードやラグナロク、そして正宗までもが含まれる。正宗を投げてくる確率はかなり低いが、エルムドアから盗むよりは、はるかに確率が高い。

ディープダンジョン最奥部

ディープダンジョンXのマップと出現する敵ユニットのデータは、残念ながらここで公開することができない。ただ埋もれたアイテムについては、下表にて公開している。カオスブレイドと塵地螺鈿飾剣は、コレクターならずとも欲しいアイテムだろう。ぜひ自らの手で、探し出してもらいたい。

ディープダンジョンは
レアアイテムの宝庫

ディープダンジョンには、数多くのレアアイテムが人知れず眠っている。なかにはここでしか入手できない、文字どおり"この世にひとつ"のアイテムも存在する。これらの強力なアイテムが、物語を進めるために絶対必要なのかと言えば、もちろんそんなことはない。しかし、どうせならすべてのアイテムの使い心地を味わいたいもの。レアアイテムはいつまでも探検者を待ってくれる。じっくりと時間をかけて探していきたい。

ディープダンジョンの埋もれたアイテムは、ほとんどがフェニックスの尾とレアアイテムの組み合わせになっている。レアアイテムを探し出す確率は、探し出すユニットのBraveが低ければ低いほど(10以下はチキン状態になる)高くなる。そこで、アイテム発見移動をセットしたユニットのBraveをチキンなどで下げ、レアアイテムを探し出す確率を高くする工夫をしておきたい。

では、ディープダンジョンで特に手に入れておきたいアイテムをフロア順に紹介していこう。ディープダンジョン最初のフロアのブレイズガン。フロアIIのセイブザクィーン。フロアIVのカエサルプレートは、ここでしか手に入らない。フロアVでは伊賀忍刀とエクスカリバー。フロアVIIIのラグナロク。同じくフロアVIIIのローブオブロードはここにしかない。そして最終フロアには最強の騎士剣と刀が眠る。カオスブレイドの攻撃力40は群をぬいている。また塵地螺鈿飾剣の引き出すを見るためには、ここで探し出すしかない。最終フロアの埋もれたアイテムは、すべて15ハイトのパネルにて、探検者を待っている。

階	基本アイテム	レアアイテム	基本アイテム	レアアイテム	基本アイテム	レアアイテム	基本アイテム	レアアイテム
I	フェニックスの尾	エリクサー	フェニックスの尾	グレイシャルガン	フェニックスの尾	ブレイズガン	フェニックスの尾	清盛
II	フェニックスの尾	エリクサー	フェニックスの尾	セイブザクィーン	フェニックスの尾	ブラッドソード	フェニックスの尾	エリクサー
III	フェニックスの尾	エリクサー	フェニックスの尾	与一の弓	フェニックスの尾	メイスオブゼウス	フェニックスの尾	エリクサー
IV	フェニックスの尾	フェイスロッド	フェニックスの尾	カエサルプレート	フェニックスの尾	妖精のハーブ	フェニックスの尾	エリクサー
V	フェニックスの尾	エリクサー	フェニックスの尾	伊賀忍刀	フェニックスの尾	エクスカリバー	フェニックスの尾	エリクサー
VI	フェニックスの尾	呪いの指輪	フェニックスの尾	忍びの衣	フェニックスの尾	ブラストガン	フェニックスの尾	エリクサー
VII	フェニックスの尾	エリクサー	フェニックスの尾	賢者の杖	フェニックスの尾	甲賀忍刀	フェニックスの尾	エリクサー
VIII	フェニックスの尾	エリクサー	フェニックスの尾	ラグナロク	フェニックスの尾	ローブオブロード	フェニックスの尾	エリクサー
IX	エリクサー	エリクサー	フェニックスの尾	マクシミリアン	フェニックスの尾	グランドヘルム	フェニックスの尾	ベネチアプレート
X	エリクサー	エリクサー	フェニックスの尾	カオスブレイド	フェニックスの尾	塵地螺鈿飾剣	フェニックスの尾	エリクサー

ディープダンジョン 敵ユニット出現データ

I nogias

ゴブリン系が多く登場。どのパターンもほぼ同じ確率で出現する。パターン4のアイテム士は早めに倒すこと。

No.	内容
1	ビスコディーモン系+ゴブリン系+人間(弓使い、ナイト、召喚士、モンク、黒魔道士)
2	ゴブリン系7～9体
3	レッドパンサー系+ゴブリン系+ボム系+人間(パターン1とほぼ同じ)
4	ゴブリン系+牛鬼系+人間(アイテム士)

II terminate

パターン3がやや低確率。モンスターはゴブリン系、アンデッド系が多い。忍者とモンクはまれに出現する。

No.	内容
1	ゴブリン系7～10体
2	スケルトン系+グール系+フロータイボール系+人間2～4体(時魔道士、黒魔道士、弓使い、モンク、忍者)
3	人間3体(弓使い、召喚士)+まれにドラゴン系

III delta

1と2のパターンであることが多い。パターン3の人間ユニットに話術士が出現する確率は低い。

No.	内容
1	ビスコディーモン系+レッドパンサー系+ボム系+人間1～2体(黒魔道士)
2	ビスコディーモン系+ジュラエイビス系+人間1～3体(シーフ、黒魔道士、弓使い)
3	ウッドマン系+レッドパンサー系+ボム系+人間2～4体(竜騎士、ナイト、風水士、話術士、陰陽士、見習い戦士)
4	牛鬼(ベヒーモス)系4体+人間4体(ナイト、弓使い)

IV valkyries

パターン2になる確率がやや低い。パターン4はモルボルがほとんどで、モルボルグレイトが出現することは少ない。

No.	内容
1	ジュラエイビス系1～2体+人間4～6体(黒魔道士、弓使い、陰陽士)
2	ジュラエイビス系1～2体+モルボル系+人間1～2体(召喚士、弓使い)
3	ゴブリン系+牛鬼系+ビスコディーモン系+人間2体(弓使い、モンク)
4	モルボル系7～10体

V mlapan

パターンはふたつだけ。どちらのパターンでも、ウッドマン系が敵パーティのほとんどをしめる。

No.	内容
1	ウッドマン系+ゴブリン系+人間3～4体(白・黒魔道士)
2	ウッドマン系+フロータイボール系(レッドパンサー系)+人間(召喚士、モンク、時魔道士)

VI tiger

かなり多種のモンスターが出現するお得なフロア。効率よく密猟したい場合にお勧め。

No.	内容
1	ビスコディーモン系+フロータイボール系+人間2～4体(弓使い、黒魔道士)
2	ゴブリン系+牛鬼系+人間4体(弓使い、忍者)
3	フロータイボール系+ベヒーモス系+ドラゴン系+レッドパンサー系+ボム系
4	レッドパンサー系7～8体+まれにベヒーモス系1体

Ⅶ bridge

アンデッドが目立つフロア。算術とアレイズのペアで一気に片付けたい。パターン4は時々見られるという程度。

No.	内容
1	スケルトン系+グール系
2	スケルトン系+グール系+ベヒーモス系+人間3体(陰陽士、弓使い)
3	牛鬼系+ドラゴン系+ヒュドラ系+ビスコディーモン系+人間(弓使い、召喚士)
4	牛鬼系+人間(モンク、シーフ、黒魔道士)。

Ⅷ voyage

ハイドラとティアマットの出現確率は低い。ただヒュドラを味方すれば、ハイドラとティアマットを繁殖できるので問題はない。

No.	内容
1	モルボル系+ドラゴン系+ヒュドラ系+ベヒーモス系
2	レッドパンサー系+ウッドマン系+ボム系+人間1～2体(召喚士)
3	人間4体(黒魔道士、召喚士、算術士)

Ⅸ horror

敵ユニットのレベルはこちらのレベルに関係なく設定されている。レベルが低いパーティにはつらいフロアとなる。

No.	内容
1	レッドパンサー系+ヒュドラ系+牛鬼系+ベヒーモス系+人間(召喚士、陰陽士、時魔道士)
2	チョコボ系1～2体+人間(弓使い3～4体、ナイト1～2体、黒魔道士1～2体)
3	ドラゴン系4～5体(主にブルードラゴン)+ジュラエイビス系1～2体+人間1～2体(竜騎士)
4	忍者5～6体、侍2～3体

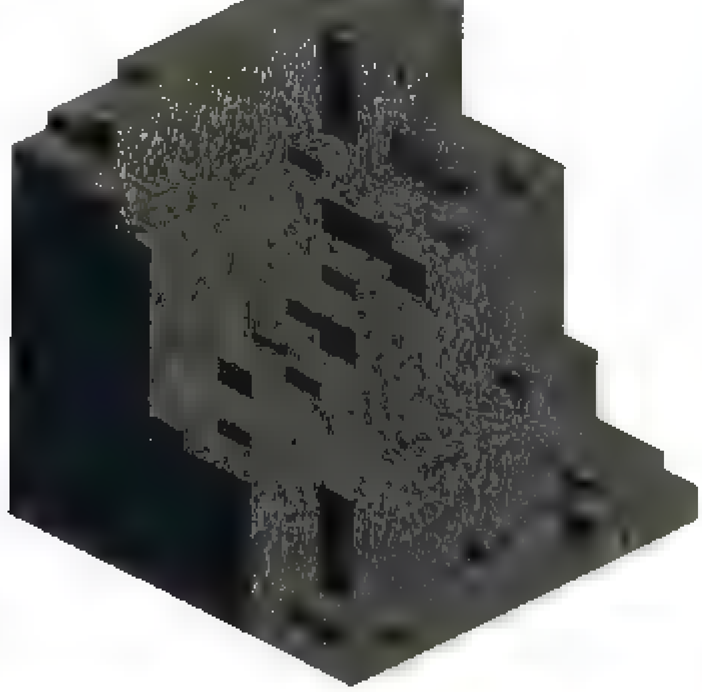
■ディープダンジョン敵ユニット出現傾向

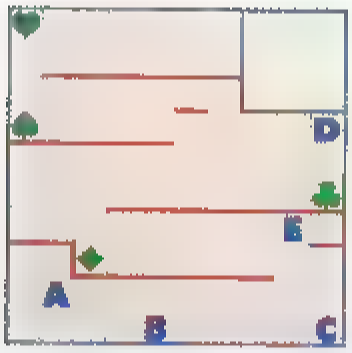
種族名	Ⅰ	Ⅱ	Ⅲ	Ⅳ	Ⅴ	Ⅵ	Ⅶ	Ⅷ	Ⅸ
チョコボ									●
ゴブリン	●	●		●	●	●			
ボム	●		●			●		●	
レッドパンサー	●		●		●	●		●	
ビスコディーモン	●		●	●		●	●		
スケルトン		●					●		
グール		●					●		
フロータイボール		●			●	●			
ジュラエイビス			●	●					●
うりぼう									
ウッドマン			●		●			●	
牛鬼	●		●	●		●	●		●
モルボル				●				●	
ベヒーモス						●	●	●	●
ドラゴン		●				●	●	●	●
ヒュドラ							●	●	●
人間	●	●	●	●	●	●	●	●	●

nogias

【ディープダンジョンⅠ】

出撃可能人数．5名





アルファベットは扉の位置を表す。

ワンポイントアドバイス

味方の初期配置場所が高台であるため、敵が接近するまでに時間的な余裕がある。算術や踊りなどを駆使して、敵を弱体化させたい。銃や弓などの遠距離攻撃も有効だ。

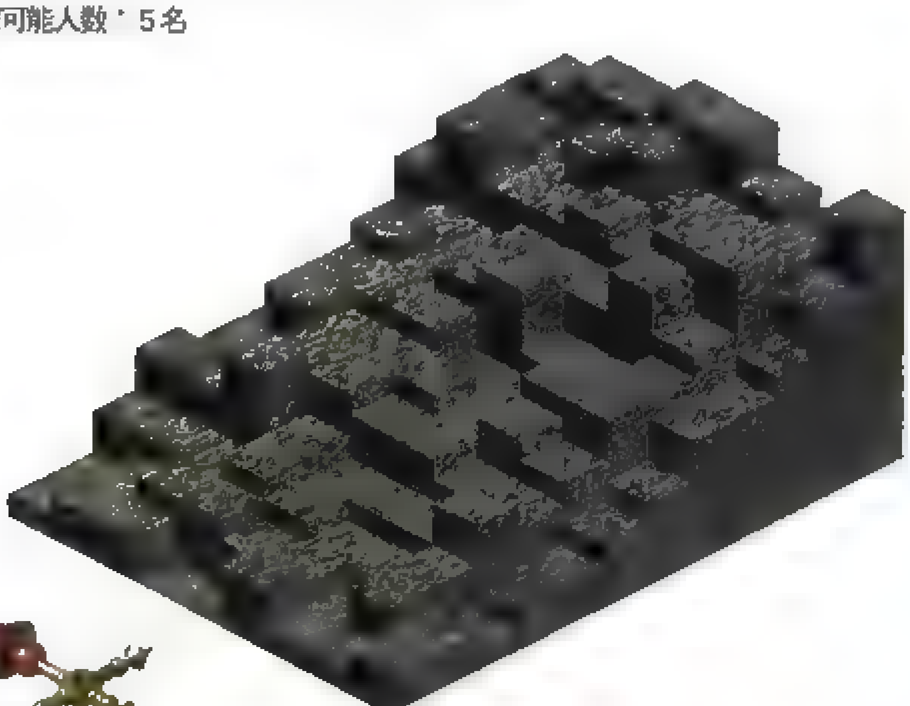
Item―アイテム

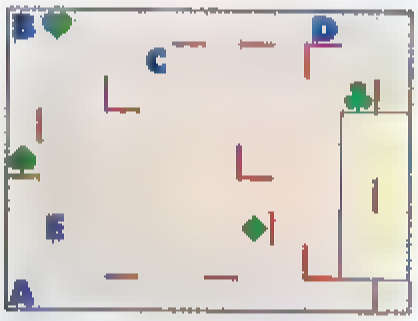
	通常	レア	トラップ
♠	フェニックスの尾	エリクサー	ステンニードル
◆	フェニックスの尾	グレイシャルガン	眠りガス
♥	フェニックスの尾	ブレイズガン	デストラップ
♣	フェニックスの尾	清盛	デストラップ

terminate

【ディープダンジョンⅡ】

出撃可能人数：5名





アルファベットは扉の位置を表す。

ワンポイントアドバイス

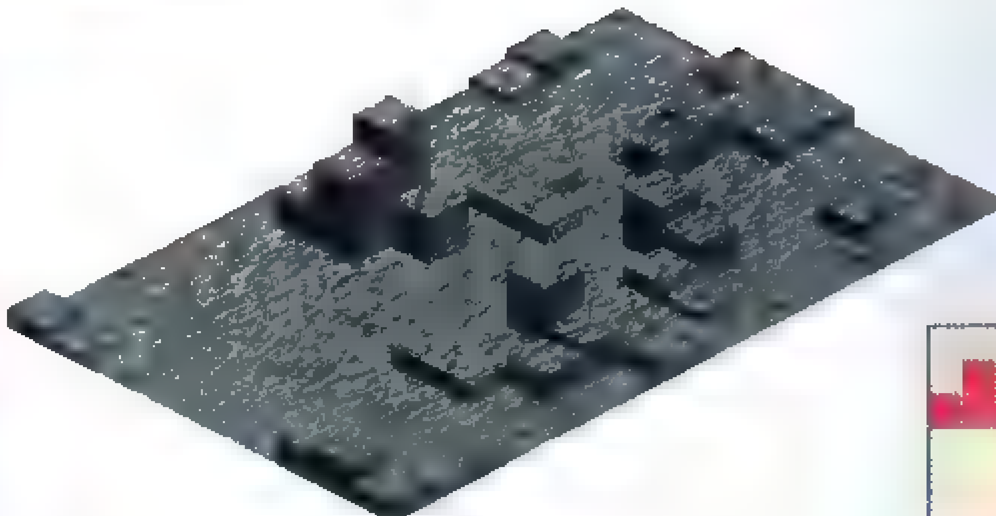
アンデッド系の敵ユニットの出現確率が高いので、ムスタディオの邪心封印が有効。見渡しがいいマップなので、敵がアンデッド系でなくとも、銃は非常に役に立つ。

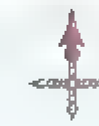
Item―アイテム

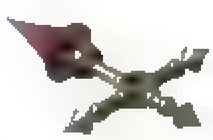
	通常	レア	トラップ
♠	フェニックスの尾	エリクサー	ステンニードル
◆	フェニックスの尾	セイブザクィーン	眠りガス
♥	フェニックスの尾	ブラッドソード	デストラップ
♣	フェニックスの尾	エリクサー	デジェネレーター

delta —【ディープダンジョンⅢ】

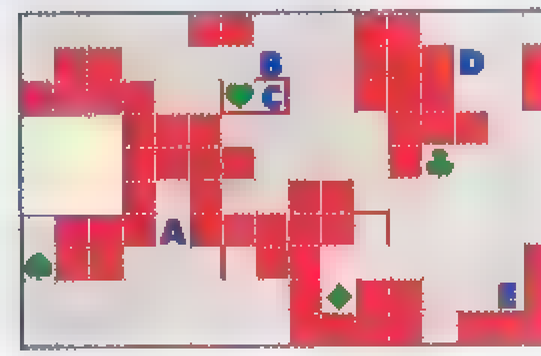
出撃可能人数：５名







アルファベットは扉の位置を表す。



ワンポイントアドバイス

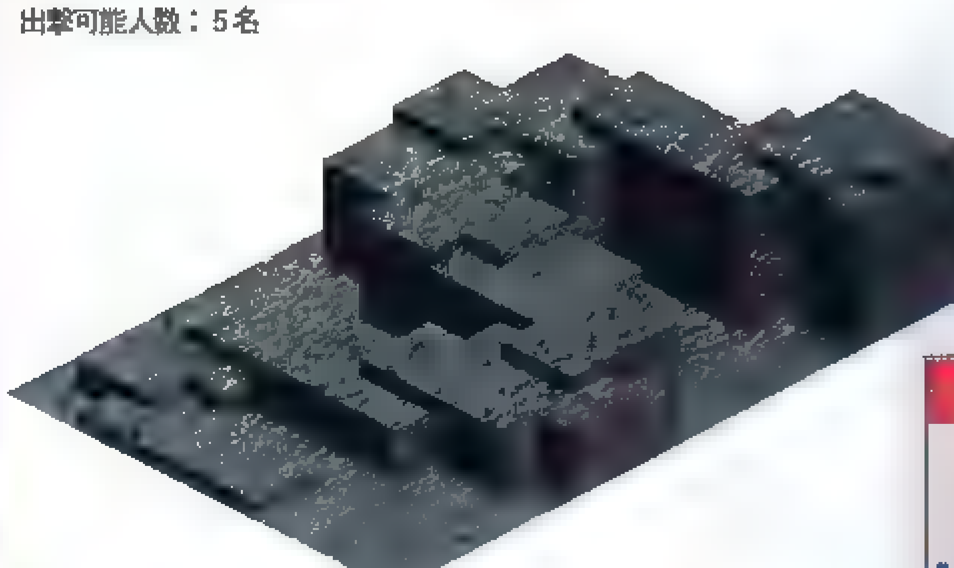
侵入不可のパネルが多い。敵がモンスターである場合は密集して移動し、遠距離攻撃が可能な敵ユニットである場合は南北に味方を分けて移動させたい。

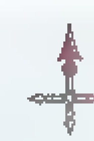
Item—アイテム

通常	レア	トラップ
♠ フェニックスの尾	エリクサー	ステンニードル
◆ フェニックスの尾	与一の弓	眠りガス
♥ フェニックスの尾	メイスオブゼウス	デストラップ
♣ フェニックスの尾	エリクサー	デストラップ

valkyries —【ディープダンジョンⅣ】

出撃可能人数：５名







アルファベットは扉の位置を表す。



ワンポイントアドバイス

敵が２部隊に分かれて配置されていることが多い。味方は動かさず、敵が近づいてくるのを待ち伏せる。敵の部隊の移動力の違いにより、戦力を分断させることができる。

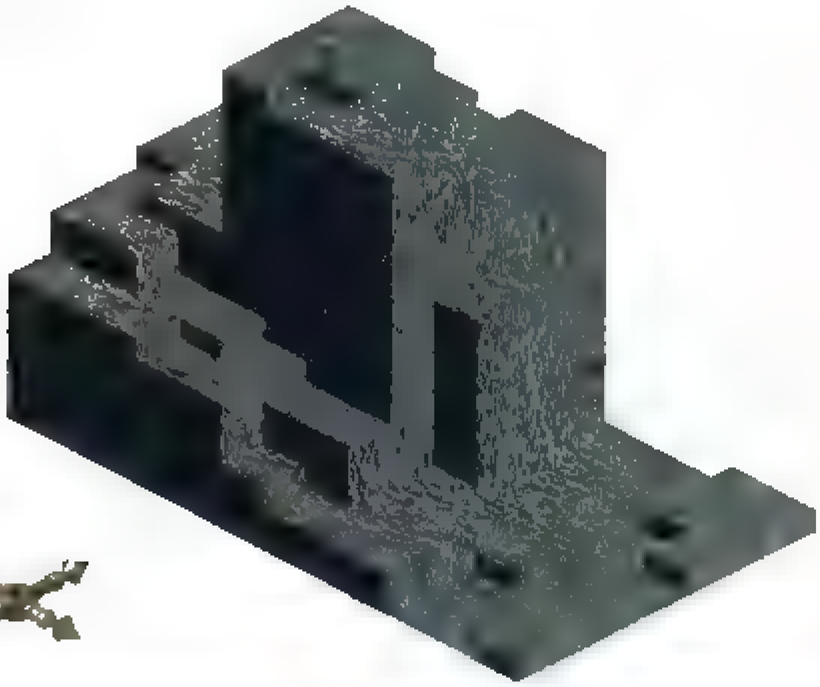
Item—アイテム

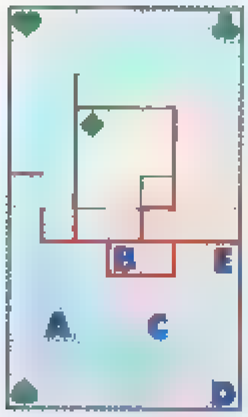
通常	レア	トラップ
♠ フェニックスの尾	フェイスロッド	ステンニードル
◆ フェニックスの尾	カエサルプレート	眠りガス
♥ フェニックスの尾	妖精のハープ	デストラップ
♣ フェニックスの尾	エリクサー	デストラップ

mlapan

【ディープダンジョンV】

出撃可能人数：5名





アルファベットは
扉の位置を表す。

ワンポイントアドバイス

ショートチャージと黒魔法、もしくは召喚魔法をセットしておく。敵はこちらのまわりをクルクルと登ってくるので、その移動中を狙うのである。エクスカリバーを見逃すな。

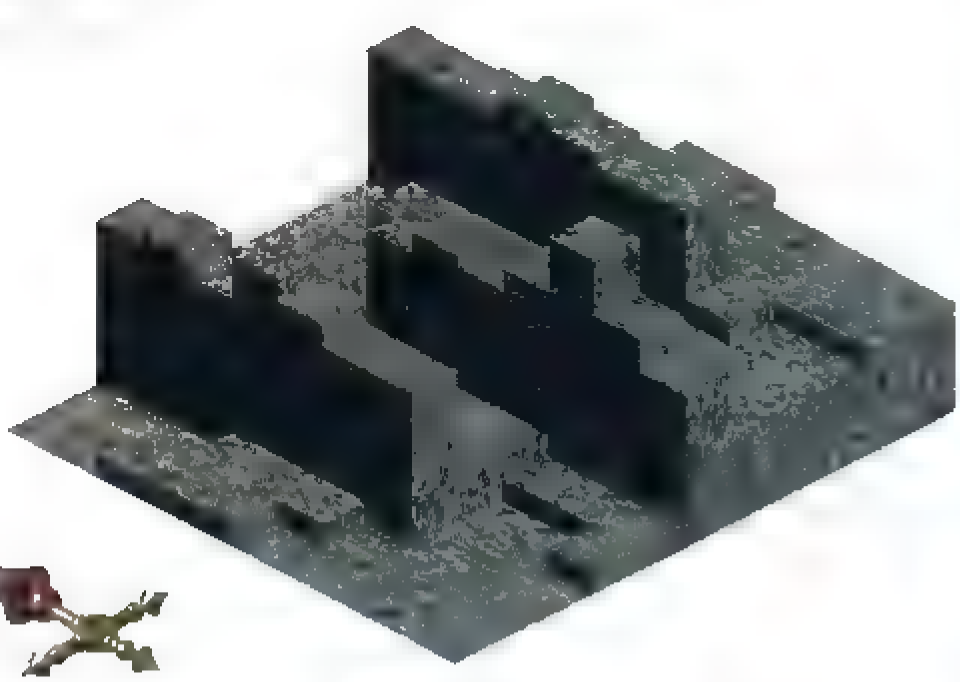
Item—アイテム

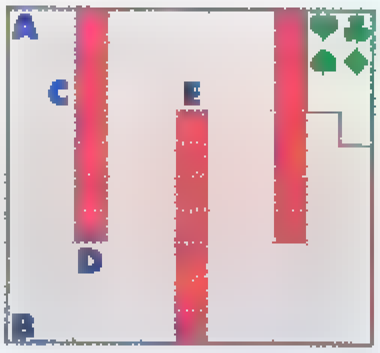
通常	レア	トラップ
♠ フェニックスの尾	エ丿クサー	ステンニ‐ドル
♦ フェニックスの尾	伊賀忍刀	眠りガス
♥ フェニックスの尾	エクスカリバー	デストラップ
♣ フェニックスの尾	エリクサー	デストラップ

tiger

【ディープダンジョンVI】

出撃可能人数：5名





アルファベットは扉の位置を表す。

ワンポイントアドバイス

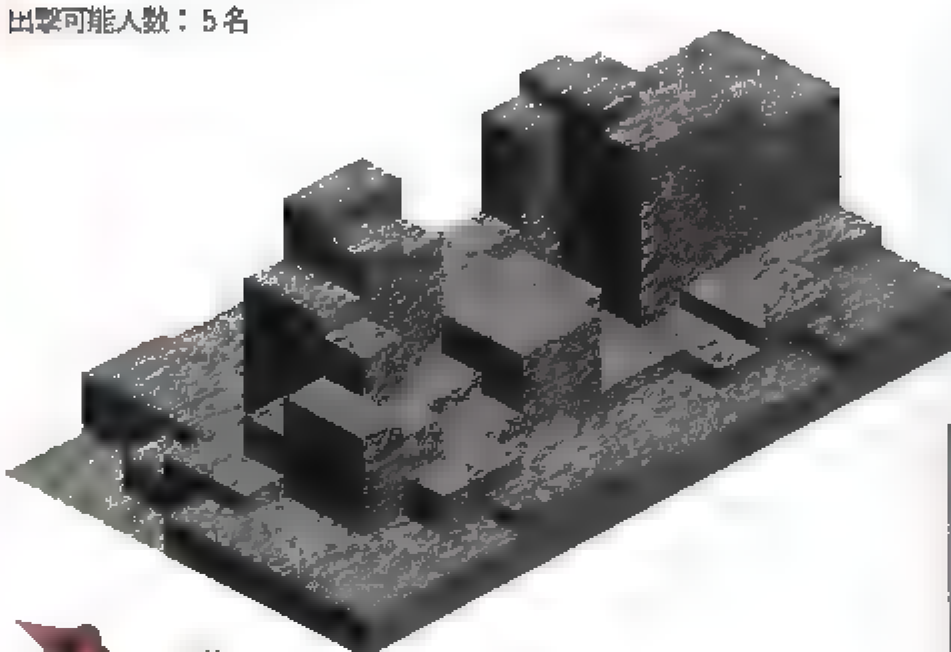
飛び越えられない3枚の壁にさえぎられたマップ。魔法攻撃はもちろん、地烈斬や聖光爆烈破など、壁を無視して攻撃ができるアビリティをセットしておきたい。

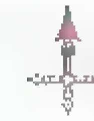
Item—アイテム

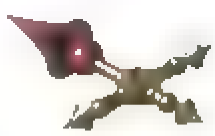
通常	レア	トラップ
♠ フェニックスの尾	呪いの指輪	ステンニ‐ドル
♦ フェニックスの尾	忍びの衣	眠りガス
♥ フェニックスの尾	ブラストガン	デストラップ
♣ フェニックスの尾	エリクサー	デストラップ

bridge 【ディープダンジョンⅦ】

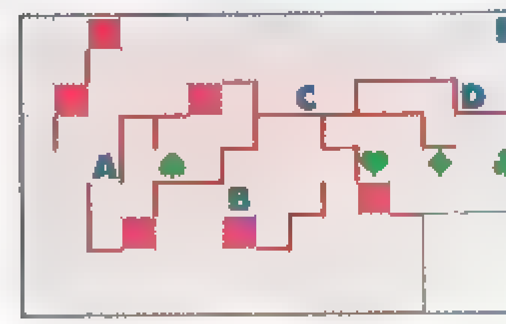
出撃可能人数：５名







アルファベットは扉の位置を表す。



ワンポイントアドバイス

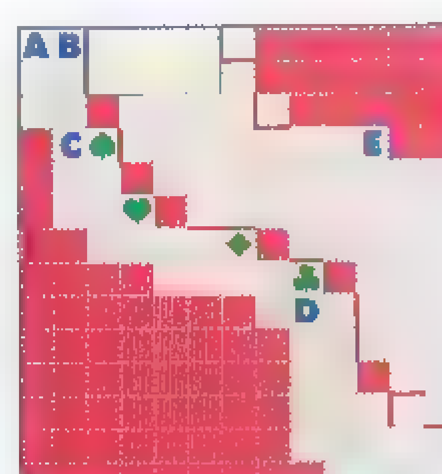
敵が味方の初期配置場所から近い位置に配置されていることが多い。SpeedとJumpに優れたジョブを優先して参加させ、近距離にいる敵が行動する前に倒してしまいたい。

Item—アイテム

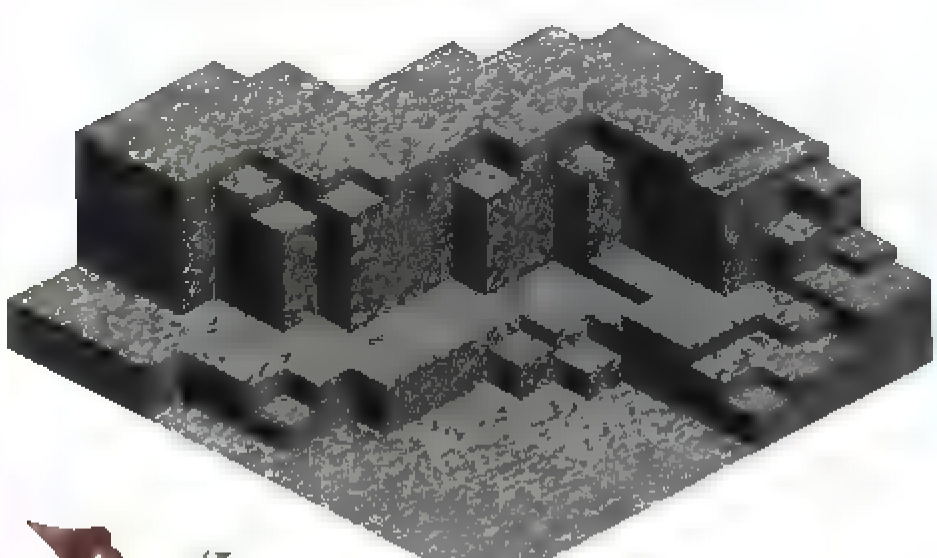
通常	レア	トラップ
♠ フェニックスの尾	エリクサー	ステンニードル
♦ フェニックスの尾	賢者の杖	眠りガス
♥ フェニックスの尾	甲賀忍刀	デストラップ
♣ フェニックスの尾	エリクサー	デストラップ

voyage 【ディープダンジョンⅧ】

出撃可能人数：５名



アルファベットは扉の位置を表す。







ワンポイントアドバイス

敵ユニットとの距離から考え、ここは踊りを使って、敵を弱体化させてから攻撃をしたい。高低差無視をセットして、高台と低地の行き来で敵の攻撃を回避することもできる。

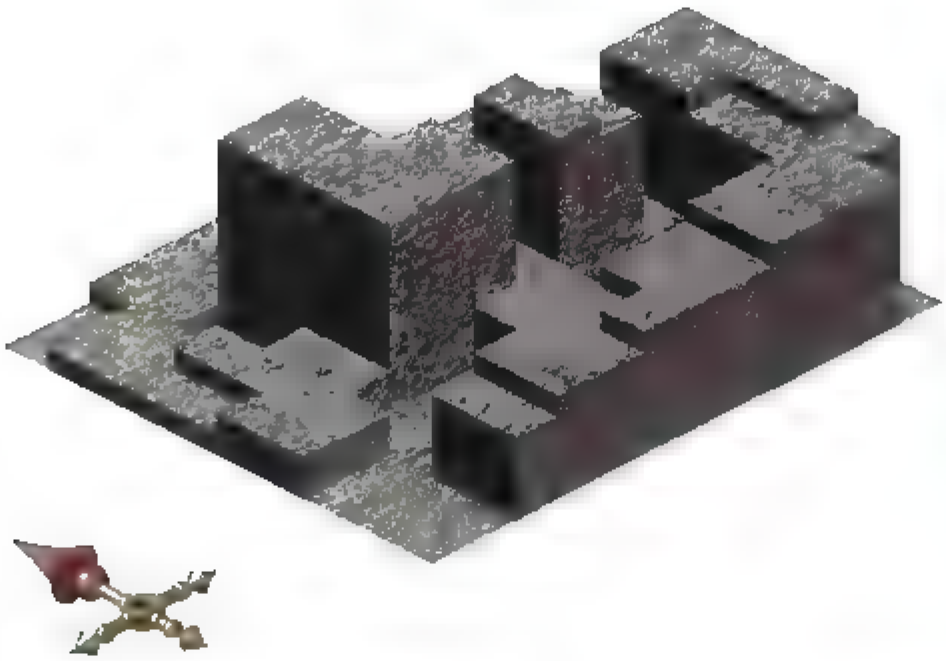
Item—アイテム

通常	レア	トラップ
♠ フェニックスの尾	エリクサー	ステンニードル
♦ フェニックスの尾	ラグナロク	眠りガス
♥ フェニックスの尾	ローブオブロード	デストラップ
♣ フェニックスの尾	ペルセウスの弓	デストラップ

horror

【ディープダンジョンⅨ】

出撃可能人数：５名





アルファベットは扉の位置を表す。

ワンポイントアドバイス

味方の初期配置は、ジャンプしないと渡れない場所にある。敵が遠距離攻撃の手段を持たない場合は、初期配置場所から動かず、まずチキンなどで敵の弱体化を図りたい。

Item — アイテム

	通常	レア	トラップ
♠	フェニックスの尾	エリクサー	ステンニードル
♦	フェニックスの尾	マクシミリアン	眠りガス
♥	フェニックスの尾	グランドヘルム	デストラップ
♣	フェニックスの尾	ベネチアプレート	デストラップ

さらなる奥に潜むもの

horrorをさらに奥に進んだところには、もうひとつのマップが隠されている。ここがディープダンジョンの最奥部であり、最後のマップとなるその名も"end"である。

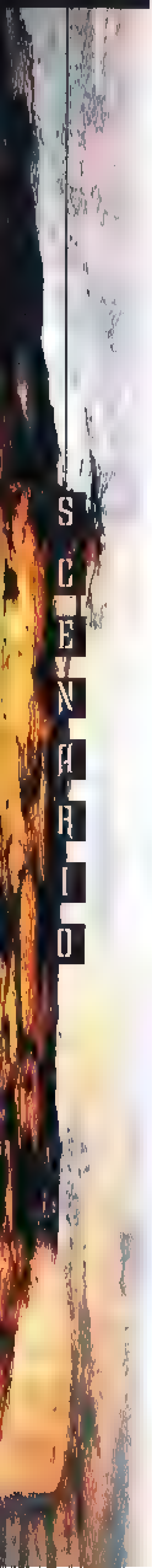
このendには、"最後の"と冠が付く貴重なものがふたつ隠されている。まずは最後の召喚魔法ソティアーク。この召喚魔法は、Jpを獲得して覚えるものではなく、ラーニングしないと覚えられない。ラーニングをするためには、その召喚魔法を覚えさせたい味方ユニットのジョブを、召喚士にしておく必要がある。召喚攻撃魔法は味方ユニットをターゲットにすることができないので、この戦闘に参加させた５名しか、召喚士をマスターにすることはできない。

次は最後の聖石サーペンタリウス(蛇遣座)。これは、endにいる、ある高位魔道士を倒すことによってのみ入手できる聖石だ。獲得後は、ただの財宝として扱われ、これを所持していることによってエンディングが変化するなどということはない。

さて、このマップの敵だが、アパンダが大量に出現するのが特徴。また、ステータス異常の毒カエルを使ってくる敵もいるので、百八の数珠を装備しておきたい。

埋もれたアイテムの発見

endにはカオスブレイドと塵地螺鈿飾剣という、他では入手できない貴重なアイテムが埋もれている。いち早く探し出したいところだが、最初に訪れた際は、大量のアパンダと強力な敵ユニットが出現するので、敵を倒すことだけを考えたい。埋もれたアイテムは、再び訪れた際に探し出すようにするといいだろう。



スペシャルバトル攻略

◎ Random & Deep ランダムバトル

偶然の悪戯か神の思し召しか？　単なる通過点と莫迦にしていた場所で、思わぬ戦いに巻き込まれる羽目に陥る。状況はさまざまなれど、共通しているのはそれが"特別な戦い"であるということ。何度も戦った場所なのに、ある日突然、まったく違う状況に遭遇する。それが"特別な戦い"の証だ。あくまでも偶然の産物であり、意図的に引き起こすことはできない。たったひとつの条件を除いては……。

スペシャルバトルとは？

ランダムで戦闘が発生する、いわゆるランダムマップについては230ページから説明している通りだ。だが、このランダムマップに特殊な戦い、すなわちスペシャルバトルが存在することにお気付きだろうか？　その名の通り、各マップにつきひとつずつ存在する特定のパターンの戦闘のことだ。発生確率はランダムであり、その場所で何回戦えばスペシャルバトルになる、というものではない。運が悪ければ遭遇しないまま終わることになるかもしれない。

じゃあどこがスペシャルなのか？　普通の戦闘とどう違うのか？　それについては以下の記述を読んでほしい。

●出てくる敵の編成が通常とまるで違う

敵の編成がランダムで変わることは、ランダムマップのページで説明した通りだ。だがスペシャルバトルの場合はそれとまったく違う。一言で言うと、敵がとてつもなく奇妙な編成をとっているという事だ。例えば算術士ばかり登場する場合がある。通常、算術士が敵として登場することはない。また敵が1体しか登場しない場合もある。　ゲストユニットが登場することもあるが、このゲストユニットは、戦闘が終了しても味方になることはない。その戦闘でのみ味方となる特殊なゲストユニットなのである。敵と間違えて攻撃しないように注意したい。なお、248ページからのデータ表には、ゲストユニットの欄を設けているので、そちらを参考にしてほしい。

●敵の装備品

スペシャルバトルに登場する敵が人間ユニットである場合、めずらしいアイテムを装備していることが多い。特に石化銃などは、ぜひ盗みたいアイテムのひとつだ。スペシャルバトルは何度も発生するので、盗めるまで挑戦するようにしたい。

●敵が強い

算術士の例を見てもわかるように、敵が上位ジョブで構成されているケースが多い。忍者軍団や侍軍団などが平然と登場する。よってかなり苦戦を強いられることになろう。モンスターの場合も同様だ。ただし必ずしもこの原則に当てはまらないケースもある。敵とゲストが1体ずつしか出てこないケースなどがそれに該当する。

スペシャルバトルの発生条件

発生確率はあくまでもランダムだ。だがひとつだけ条件がある。その場所にどの方向から入るかによって、発生するか否かが決まる。例えばバリアスの谷で発生するスペシャルバトルは、ゴルゴラルダ処刑場からバリアスの谷へ入ることによってしか発生しない。クリアしたら二度と足を踏み入れることのない処刑場だが、スペシャルバトルを体験するためには処刑場と谷を往復しなければならない。

どの方向から入ればスペシャルバトルが発生するかを下に挙げておく。ただしあくまでも確率はランダムなので、何度も往復して挑戦してみてほしい。

ゼクラス砂漠………貿易都市ドーターより入る
マンダリア平原……盗賊の砦より入る
ツィゴリス湿原……機工都市ゴーグより入る
ポエスカス湖………ゲルミナス山岳より入る
スウィージの森……貿易都市ドーターより入る
ドグーラ峠…………自治都市ベルベニアより入る
フォボハム平原……ジークデン砦より入る
ベッド砂漠…………自治都市ベルベニアより入る
ユーグォの森………城塞都市ヤードーより入る
アラグアイの森……貿易都市ドーターより入る
ゲルミナス山岳……貿易都市ザーギドスより入る
フィナス河…………ゼルテニア城より入る
バリアスの谷………ゴルゴラルダ処刑場より入る
ベルベニア活火山…リオファネス城より入る
グローグの丘………王都ルザリアより入る
ドルボダル湿原……ベスラ要塞より入る
レナリア台地………魔法都市ガリランドより入る
バリアスの丘………城塞都市ザランダより入る
ゼイレキレの滝……ベスラ要塞より入る

スペシャルバトル 敵ユニット出現データ

マンダリア平原

モンスター名	ゲ	アビリティー1	アビリティー2	アビリティー3	密猟	密猟(レア)	特徴
レッドドラゴン		突進	サンダーブレス		ソルティレージュ	竜の髭	吸収炎、弱点冷、水進入不可
ブルードラゴン		突進	アイスブレス	−	カシミール	ドラゴンロッド	吸収冷、弱点炎、水進入不可
ブルードラゴン		突進	アイスブレス		カシミール	ドラゴンロッド	吸収冷、弱点炎、水進入不可
ブルードラゴン		突進	アイスブレス		カシミール	ドラゴンロッド	吸収冷、弱点炎、水進入不可
ドラゴン	●	突進	−	−	ヒスイの腕輪	Hのバッグ	水進入不可
ドラゴン	●	突進			ヒスイの腕輪	Hのバッグ	水進入不可
ドラゴン	●	突進	−	−	ヒスイの腕輪	Hのバッグ	水進入不可

スウィージの森

ジョブ名	ゲ	右腕部	左腕部	頭部	胸部	アクセサリ	アビリティ	
召喚士		ゴールドスタッフ		シーフの帽子	光のローブ	フェザーマント	装備変更	
弓使い		アルテミスの弓	−	シーフの帽子	黒装束	ドラキュラマント	盗む	装備変更
弓使い		アルテミスの弓	−	シーフの帽子	黒装束	フェザーマント	装備変更	
風水士		スラッシャー		シーフの帽子	光のローブ	フェザーマント	アイテム	攻撃力UP
黒魔道士		ゴールドスタッフ	−	シーフの帽子	光のローブ	フェザーマント	基本技	あまり振り分け

ゼクラス砂漠

モンスター名	ゲ	アビリティー1	アビリティー2	アビリティー3	密猟	密猟(レア)	特徴	
ミノタウロス		ふりおろす	ふりまわす	−	さんごの剣	スラッシャー	弱点水、水進入不可	
ジョブ	ゲ	右腕部	左腕部	頭部	胸部	アクセサリ	アビリティ	
ナイト	●	ルーンブレイド	クリスタルの盾	サークレット	光のローブ	ダイアの腕輪	装備変更	移動距離地形無視

レナリア台地

ジョブ名	ゲ	右腕部	左腕部	頭部	胸部	アクセサリ	アビリティ	
算術士		八角棒	−	閃光魔帽	光のローブ	エルフのマント	ダメージ分配	Exp獲得移動
算術士		八角棒		閃光魔帽	光のローブ	エルフのマント	あまり振り分け	アイテム発見移動
算術士		八角棒	−	閃光魔帽	光のローブ	エルフのマント	ダメージ分配	装備変更
算術士		八角棒	−	シーフの帽子	光のローブ	エルフのマント	防御	Exp獲得移動
算術士		八角棒	−	閃光魔帽	光のローブ	エルフのマント	装備変更	−

フォボハム平原

ジョブ名	ゲ	右腕部	左腕部	頭部	胸部	アクセサリ	アビリティ	
ナイト		ルーンブレイド	クリスタルの盾	サークレット	光のローブ	ドラキュラマント	装備変更	溶岩上移動
黒魔道士		ウィザードロッド		シーフの帽子	光のローブ	フェザーマント	アイテム	装備変更
時魔道士		ゴールドスタッフ	−	シーフの帽子	光のローブ	フェザーマント	アイテム	装備変更
時魔道士		ゴールドスタッフ	−	シーフの帽子	光のローブ	フェザーマント	白魔法	MPすり替え
弓使い		アルテミスの弓		シーフの帽子	黒装束	フェザーマント	防御	

ゼイレキレの滝

ジョブ名	ゲ	右腕部	左腕部	頭部	胸部	アクセサリ	アビリティ	
時魔道士		ゴールドスタッフ	−	シーフの帽子	光のローブ	ドラキュラマント	アイテム	MPすり替え

ジョブ名	ゲ	右腕部	左腕部	頭部	胴部	アクセサリ	アビリティ	
召喚士		ゴールドスタッフ		シーフの帽子	光のローブ	エルフのマント	時魔法	アイテム発見移動
黒魔道士		ウィザードロッド	–	シーフの帽子	光のローブ	フェザーマント	時魔法	装備変更

アラグアイの森

ジョブ名	ゲ	右腕部	左腕部	頭部	胴部	アクセサリ	アビリティ	
忍者		小太刀	呪縛刀	閃光魔帽	黒装束	エルフのマント	装備変更	–
忍者		小太刀	くない	閃光魔帽	黒装束	エルフのマント	装備変更	–
忍者		フレイムウィップ	小太刀	閃光魔帽	黒装束	エルフのマント	装備変更	–
忍者		エアナイフ	くない	シーフの帽子	黒装束	フェザーマント	キャッチ	装備変更
忍者		フレイムウィップ	エアナイフ	シーフの帽子	黒装束	まもりの指輪	風水術	装備変更
忍者		忍者ロング	フレイル	シーフの帽子	黒装束	エルフのマント	風水術	ギルガメの心
忍者		忍者ロング	忍び刀	シーフの帽子	黒装束	フェザーマント	ジャンプ	装備変更

バリアスの丘

モンスター名	ゲ	アビリティー1	アビリティー2	アビリティー3	密猟	密猟（レア）	特徴
ドラゴン		突進		–	ヒスイの腕輪	Hのバッグ	水進入不可
レッドドラゴン		突進	サンダーブレス	–	ソルティレージュ	竜の髭	吸収炎、弱点冷、水進入不可
ブルードラゴン		突進	アイスブレス		カシミール	ドラゴンロッド	吸収冷、弱点炎、水進入不可
ベヒーモス		突きあげる	しゃくりあげる	–	まもりの腕輪	Pのバッグ	水進入不可
ダークベヒーモス		突きあげる	しゃくりあげる		ウィザードロッド	石化鉄	水進入不可
キングベヒーモス		突きあげる	しゃくりあげる	–	シェルシェ	アルテミスの弓	水進入不可
ヒュドラ		トリプルアタック	–	–	ブラッドソード	さそりのしっぽ	弱点冷・風、飛行移動、水進入不可
ハイドラ		トリプルアタック	トリプルフレイム		セッティエムソン	ラバーコンシャス	弱点冷・風、飛行移動、水進入不可
黒チョコボ	●	チョコアタック	チョコボール	チョコエスナ	目薬	エクスポーション	水面移動、飛行移動
ハイドラ	●	トリプルアタック	トリプルフレイム	–	セッティエムソン	ラバーコンシャス	弱点冷・風、飛行移動、水進入不可

ツィゴリス湿原

ジョブ名	ゲ	右腕部	左腕部	頭部	胴部	アクセサリ	アビリティ	
ナイト		ルーンブレイド	クリスタルの盾	クリスタルヘルム	光のローブ	フェザーマント	チャージ	装備変更
ナイト		ルーンブレイド	クリスタルの盾	クリスタルヘルム	光のローブ	フェザーマント	チャージ	剣装備可能
弓使い		アルテミスの弓		シーフの帽子	黒装束	フェザーマント	戦技	装備変更
弓使い		アルテミスの弓	–	シーフの帽子	黒装束	フェザーマント	戦技	装備変更
モンク				–	黒装束	フェザーマント	風水術	瀕死HP回復

バリアスの谷

モンスター名	ゲ	アビリティー1	アビリティー2	アビリティー3	密猟	密猟（レア）	特徴
ティアマット		トリプルブレス	トリプルサンダー	トリプルフレイム	両残絹	鯨の髭	弱点冷・風、飛行移動、水進入不可
ティアマット		トリプルブレス	トリプルサンダー	トリプルフレイム	両残絹	鯨の髭	弱点冷・風、飛行移動、水進入不可
モルボル		触手	なめる	–	プラチナメッサー	アイスシールド	弱点冷、水上移動
チョコボ		チョコアタック	チョコケアル	–	フェニックスの尾	ハイポーション	水面移動
黒チョコボ		チョコアタック	チョコボール	チョコエスナ	目薬	エクスポーション	水面移動、飛行移動

スペシャルバトル敵ユニット出現データ

グローグの丘

ジョブ名	ゲ	右腕部	左腕部	頭部	胸部	アクセサリ	アビリティ	
モンク		－	－	－	黒装束	フェザーマント	装備変更	－
モンク		－	－	－	黒装束	フェザーマント	装備変更	－
モンク		－	－	－	黒装束	フェザーマント	カウンター	装備変更
モンク		－	－	－	黒装束	フェザーマント	装備変更	
モンク			－	－	黒装束	フェザーマント	装備変更	－
モンク		－		－	黒装束	フェザーマント	カウンター	装備変更
モンク		－	－		黒装束	フェザーマント	カウンター	装備変更
モンク			－	－	黒装束	フェザーマント	装備変更	－
モンク		－		－	黒装束	フェザーマント	カウンター	
モンク		－	－		黒装束	フェザーマント	装備変更	－

ユーグォの森

ジョブ名	ゲ	右腕部	左腕部	頭部	胸部	アクセサリ	アビリティ	
侍		虎徹	－	サークレット	光のローブ	フェザーマント	カウンタ	装備変更
侍		菊一文字	－	クリスタルヘルム	光のローブ	エルフのマント	ギルガメの心	刀装備可
侍		村正	－	クリスタルヘルム	光のローブ	フェザーマント	カウンター	防御
侍		村雨		サークレット	光のローブ	フェザーマント	装備変更	
侍		天のむら雲	－	クリスタルヘルム	光のローブ	フェザーマント	装備武器ガード	装備変更
侍		備前長船	－	サークレット	光のローブ	フェザーマント	カウンター	HP回復移動
侍		阿修羅		クリスタルヘルム	光のローブ	フェザーマント	装備変更	－

ドグーラ峠

ジョブ名	ゲ	右腕部	左腕部	頭部	胸部	アクセサリ	アビリティ	
弓使い		アルテミスの弓	－	シーフの帽子	黒装束	ドラキュラマント	基本技	Speedセーブ
弓使い		アルテミスの弓	－	シーフの帽子	黒装束	エルフのマント	盗む	装備変更
時魔道士		ゴールドスタッフ		シーフの帽子	光のローブ	エルフのマント	基本技	装備変更
時魔道士		ゴールドスタッフ	－	シーフの帽子	光のローブ	エルフのマント	話術	装備変更
時魔道士		ゴールドスタッフ		シーフの帽子	光のローブ	エルフのマント	黒魔法	瀕死クイック

フィナス河

モンスター名	ゲ	アビリティー1	アビリティー2	アビリティー3	密猟	密猟(レア)	特徴
ピスコディーモン		触手		－	やまびこ草	ハイポーション	吸収:水、弱点:雷、水中移動
ベヒーモス		突きあげる	しゃくりあげる		まもりの腕輪	Pのバッグ	水進入不可
ベヒーモス		突きあげる	しゃくりあげる	－	まもりの腕輪	Pのバッグ	水進入不可
ベヒーモス		突きあげる	しゃくりあげる	－	まもりの腕輪	Pのバッグ	水進入不可
ベヒーモス		突きあげる	しゃくりあげる	－	まもりの腕輪	Pのバッグ	水進入不可
ベヒーモス		突きあげる	しゃくりあげる	－	まもりの腕輪	Pのバッグ	水進入不可
ゴブリン	●	タックル	めつぶし		ポーション	ハイポーション	弱点:冷
牛鬼	●	ふりおろす		－	バトルアックス	巨人の斧	弱点:水、水進入不可
牛鬼	●	ふりおろす	－	－	バトルアックス	巨人の斧	弱点:水、水進入不可



ベッド砂漠

ジョブ名	ゲ	右腕部	左腕部	頭部	胴部	アクセサリ	アビリティ	
風水士		巨人の斧	–	シーフの帽子	光のローブ	フェザーマント	基本技	装備変更
風水士		ルーンブレイド	クリスタルの盾	シーフの帽子	光のローブ	フェザーマント	チャージ	装備変更
風水士		ルーンブレイド	クリスタルの盾	シーフの帽子	光のローブ	ドラキュラマント	算術	風水返し
ナイト		ルーンブレイド	クリスタルの盾	サークレット	光のローブ	フェザーマント	チャージ	装備武器ガード
弓使い		アルテミスの弓		シーフの帽子	黒装束	フェザーマント	黒魔法	防御

ゲルミナス山岳

ジョブ名	ゲ	右腕部	左腕部	頭部	胴部	アクセサリ	アビリティ	
話術士		ロマンダ銃	–	シーフの帽子	光のローブ	フェザーマント	基本技	装備変更
アイテム士		石化銃	–	シーフの帽子	黒装束	フェザーマント	装備変更	アイテム発見移動
アイテム士		ブラストガン		シーフの帽子	黒装束	フェザーマント	基本技	アイテム発見移動
アイテム士		グレイシャルガン	–	シーフの帽子	黒装束	フェザーマント	白魔法	オートポーション
アイテム士		ミスリル銃	–	シーフの帽子	光のローブ	フェザーマント	話術	装備変更

ポエスカス湖

ジョブ名	ゲ	右腕部	左腕部	頭部	胴部	アクセサリ	アビリティ	
黒魔道士		ウィザードロッド	–	シーフの帽子	光のローブ	フェザーマント	白魔法	浮遊移動
黒魔道士		ウィザードロッド		シーフの帽子	光のローブ	フェザーマント	白魔法	装備変更
黒魔道士		ウィザードロッド	–	シーフの帽子	光のローブ	フェザーマント	白魔法	浮遊移動
時魔道士		ゴールドスタッフ	–	シーフの帽子	光のローブ	ン・カイの腕輪	アイテム	MPすり替え
アイテム士		エアナイフ	–	シーフの帽子	黒装束	魔法のリング	基本技	装備変更

ドルボダル湿原

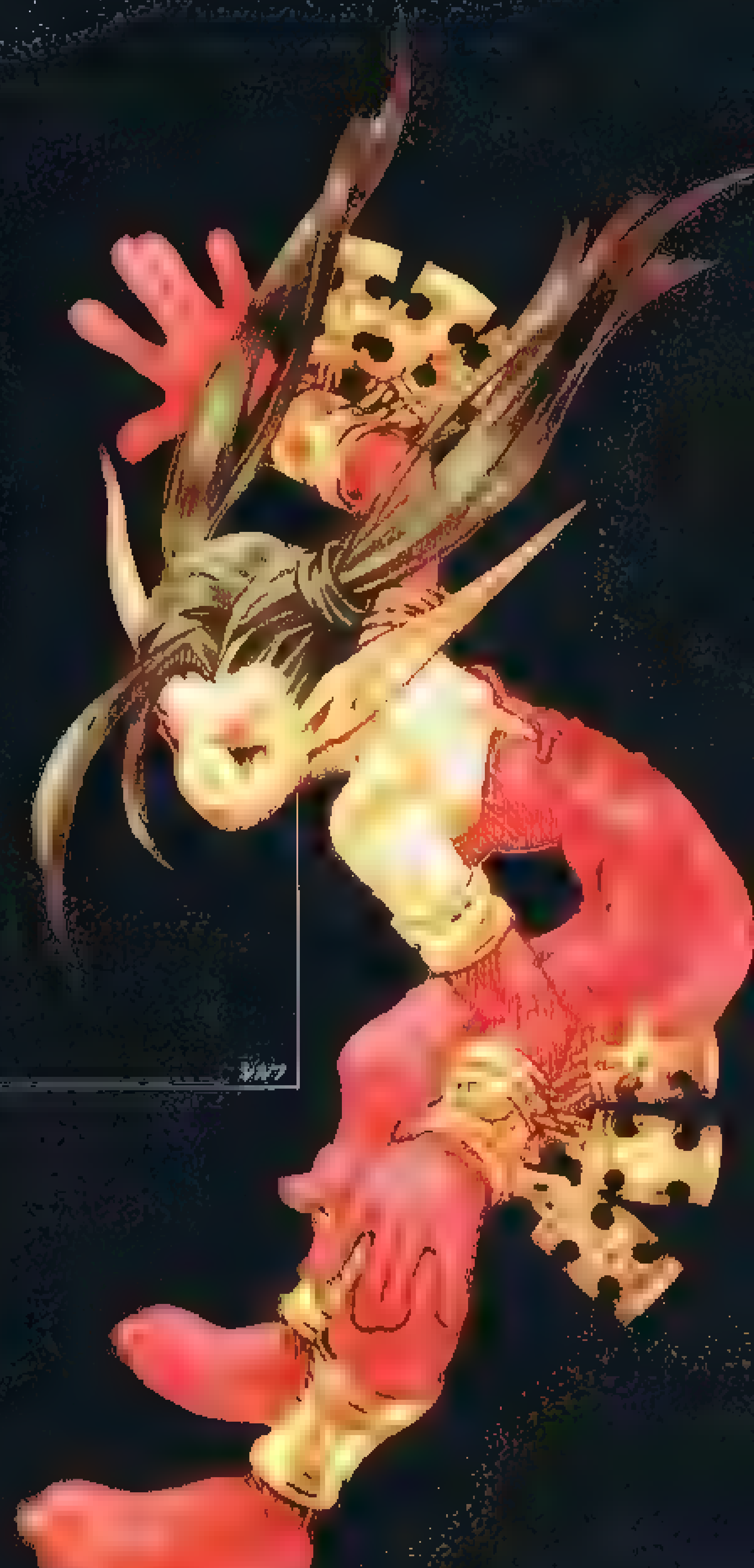
ジョブ名	ゲ	右腕部	左腕部	頭部	胴部	アクセサリ	アビリティ	
見習い戦士		モーニングスター	–	シーフの帽子	黒装束	フェザーマント	反撃タックル	Move+1
モンスター名	**ゲ**	**アビリティー1**	**アビリティー2**	**アビリティー3**	**密猟**	**密猟（レア）**	**特徴**	
チョコボ		チョコアタック	チョコケアル	–	フェニックスの尾	ハイポーション	水面移動	
黒チョコボ		チョコアタック	チョコボール	チョコエスナ	目薬	エクスポーション	水面移動、飛行移動	
ミノタウロス		ふりおろす	ふりまわす		さんごの剣	スラッシャー	弱点水、水進入不可	
ボーキー		ちょとつもうしん	ぶ〜っ	–	シャンタージュ	ナグラロク	水進入不可	

ベルベニア活火山

モンスター名	ゲ	アビリティー1	アビリティー2	アビリティー3	密猟	密猟（レア）	特徴
黒チョコボ		チョコアタック	チョコボール	チョコエスナ	目薬	エクスポーション	水面移動、飛行移動
ベヒーモス		突きあげる	しゃくりあげる	–	まもりの腕輪	Pのバッグ	水進入不可
ブラックゴブリン		タックル	回転パンチ	–	ハイポーション	毒消し	弱点冷
グール		霊気を飛ばす	スリープタッチ		エーテル	くない	アンデッド、吸収:暗、弱点:炎・聖
レブナント		霊気を飛ばす	ドレインタッチ	–	ハイエーテル	ミスリル銃	アンデッド、吸収:暗、弱点:炎・聖

第5部

データ解析編





リバイアサン

フェアリー

アイテム

ここでは『FFT』の世界に存在するすべてのアイテムを網羅している。総数は軽く250を超える。固定ユニットをひとりももらさず、全アイテムをたったひとつのデータファイルに集めるとしたら、とんでもない時間と労力がかかるだろう。この偉業にどうしても取り組みたい人は一覧表に蛍光ペンなどでチェックを入れながら集めるといいだろう。

装備アイテムと消費アイテム

アイテムにはふたつの種類がある。ひとつは身体の各部位に装着することでキャラクターの攻撃力や防御力を高める装備アイテムだ。もうひとつは戦闘中に使用することで不利な状況に陥っているユニットを救ったり、敵にダメージを与えたりできる消費アイテムである。アイテムの種類によってはこの両方の使い方が可能な武器アイテムもあるが、たいていはどちらか一方の使い方しかできない。

装備アイテムはジョブによって装備できる種類に違いがある。ゲーム序盤に犯しやすいミスだが、パーティーの誰ひとりとして装備できないアイテムを買ったりしないように。どのジョブがどの種類のアイテムを装備できるかは、ゲーム中のセレクトボタンによるオンラインヘルプや52ページの表で確認できる。

消費アイテムは使うごとにひとつなくなる。忍者の投げるも同じ。この世にひとつしかない武器を投げてしまったら、後悔しても取り戻すことはできない。

データの見方 略号とその意味

装備アイテムは腕部、頭部、胸部、アクセサリと装備部位によって4つに分けられる。そしてさらに剣、刀、鎧というように種類別に整理されている。

●全アイテム共通

名称　アイテムの名前。

章　ショップにそのアイテムが並ぶ最初の章。

シ・密　シ欄に●があるものはショップで売っていることを示す。密欄に●があるものは密猟によって入手可能。どちらにも●がついていないものは、購入・密猟以外の方法で入手するしかないレアアイテムということになる。

買　売　買はショップで購入するときの値段、売は売却するときの値段。売値は買値の半分になる。買、売が同額のものは、毛皮骨肉店でのみ扱われている。

装備特典・備考　装備特典はそのアイテムを装備することによって得られる効果。備考として使い勝手や入手方法なども記した。

●腕部装備品・武器

攻撃／回避	その武器の攻撃力と回避率を示す。
属性	その武器が属性を帯びている場合は、その属性を記している。
追加	たたかうで発生する通常のHPダメージ以外に、ステータス異常を引き起こしたり魔法を発動するものがある。それを追加効果としてここに記している。

●腕部装備品・盾

物回避、魔回避	それぞれ物理攻撃回避率、魔法攻撃回避率を示す。
吸収	吸収できる属性がある場合それを示している。吸収すると装備者のＨＰが回復する。

●頭部装備品

HP、MP	装備することで増加する最大HP、MPの量。

●胸部装備品・鎧

HP	装備することで増加する最大HPの量。

●胸部装備品・服とローブ

HP、MP	装備することで増加する最大HP、MPの量。
吸収	吸収できる属性がある場合それを示している。吸収すると装備者のHPが回復する。

●アクセサリ・マント

物回避、魔回避	それぞれ物理攻撃回避率、魔法攻撃回避率を示す。

●消費アイテム

効果・備考	アイテムを使用することによって、対象者が得られる効果と使い勝手などを記している。

腕装備武器【武器】

ナイフ

武器としてはちょっと頼りないような気もするが、回避率が高かったり追加効果があったりと、他の武器にも負けていない。ダメージ量は使用者のSpeedによって変わる。

名称	章	シ	密	売／買	攻撃／回避	属	追加	装備特典・備考
ダガー	1	●		100／50	3／5			凡庸ユニットの初期装備。
ミスリルナイフ	1	●		500／250	4／5			ダガーとほとんど変わらない。買う必要なし。
ブラインナイフ	1	●		800／400	4／5		暗闇	追加効果で相手の命中率を下げる。
メイジマッシャー	1	●	●	1500／750	4／5		沈黙	追加効果で魔法を使用不能にするが成功率は低い。
プラチナメッサー	2	●	●	1800／900	5／10			フロータイボールの密猟レアアイテム。
マインゴーシュ	3	●	●	3000／1500	6／40			高い回避率を活かすには装備武器ガードが必要。
オリハルコン	3	●		4000／2000	7／5			廃坑都市ゴルラントの敵が装備。
アサシンダガー	3	●		5000／2500	7／5		死の宣告	付加効果の成功率は低いのであてにしないこと。
エアナイフ	4	●	●	8000／4000	10／5	風		ショップでの最高級品だが剣などに比べると弱い。
ゾーリンシェイプ	4		●	6000／6000	12／10		睡眠	ブレイグを密猟すれば入手できる密猟レアアイテム。

忍者刀

忍者と剣聖が装備できる強力な武器。ショップで購入できるのは呪縛刀までだが、その呪縛刀でも十分強い。忍者刀は常に2本購入して二刀流にしたい。

名称	章	シ	密	売／買	攻撃／回避	属	追加	装備特典・備考
忍び刀	3	●		3000／1500	8／5			忍者刀では最弱だが二刀流にすれば十分使える。
くない	3	●	●	5000／2500	9／5			グローグの丘の埋もれたアイテム。
小太刀	3	●		7000／3500	10／5			リオファネス城屋上の埋もれたアイテム。
忍者ロング	3	●		10000／5000	12／5			威力があるので長く使える。
呪縛刀	4	●		16000／8000	13／5		ドンアク	リオファネス城屋上のレディが所持。
佐助の剣	4			／5	14／15			ネルベスカ神殿の埋もれたアイテム。
伊賀忍刀	4			／5	15／10			ディープダンジョンの埋もれたアイテム。
甲賀忍刀	4			—／5	15／5			ディープダンジョンの埋もれたアイテム。

剣

もっとも種類の多い武器。それだけに使う機会も多い。またショップにはない貴重な剣は特定のユニット専用だったり、にせもの(?)だったりで普通のユニットには不必要だ。

名称	章	シ	密	売／買	攻撃／回避	属	追加	装備特典・備考
ブロードソード	1	●		200／100	4／5			魔法都市ガリランドでも売っている剣。
ロングソード	1	●		500／250	5／10			序盤の敵がメインに装備している武器。
アイアンソード	1	●		900／450	6／5			盗賊の砦でミルウーダが所持している。
ミスリルソード	1	●		1600／800	7／8			レナリア台地でミルウーダが装備している。
ブラッドソード	4		●	250／1250	8／5			ゴルゴラルダ処刑場でガフガリオンが装備している。
さんごの剣	2	●	●	3300／1650	8／5	雷		雷に弱いピスコディーモン系に有効。
眠りの剣	3	●	●	5000／2500	9／5		睡眠	これで敵を眠らせてアイテムを盗もう
古代の剣	3	●	●	5000／2500	9／5		ドンムブ	ライオネル城城門前のガフガリオンが装備。

名称	章	シ	密	売／買	攻撃／回避	属	追加	装備特典・備考
ダイアソード	3	●		8000　4000	10／10			オーボンヌ修道院地下1階のウィーグラフが装備。
プラチナソード	3	●		11000　5500	12／10			これ以降は高価なものばかり。盗んだり、勧誘で入手しよう。
アイスブランド	4	●		14000／7000	13　10	冷	ブリザラ	冷気に弱いモルボルなどに使うと効果的。
ルーンブレイド	4	●		20000　10000	14／15			魔法攻撃+2。魔法剣士を育てたいときに有効。
ナグラロク	4		●	5／5	1／50		カエル	敵をカエルするなら算術を勧める。
マテリアブレイド	4			／5	10　10			クラウトのための剣。ヘルベニア活火山にある。

騎士剣

密猟で入手可能なディフェンダー以外は、すべて敵から盗むか、キャッチでしか入手できないレアアイテム。特殊なユニットでないと装備できない。

名称	章	シ	密	売／買	攻撃／回避	属	追加	装備特典・備考
ディフェンダー	4		●	20000／20000	16／60			自治都市ベルベニアのメリアドールが装備。
セイブザクィーン	4			ー／5	18／30			永久プロテス。ランベリー城地下墓地のメリアドールが装備。
エクスカリバー	4			／5	21／35			永久ヘイスト、吸収聖　強化聖。ディープダンジョンにあり。
ラグナロク	4			5	24／20			永久シェル。ディープダンジョンなどにあり。
カオスブレイド	4			／5	40／20		石化	永久リジェネ。ディープダンジョンにあり。

刀

侍のアビリティの引き出すによって真の能力を発揮する武器だが、引き出さなくても十分すぎる殺傷能力を備えている。レアな刀でも引き出すと壊れることがあるので注意したい。

名称	章	シ	密	売／買	攻撃／回避	属	追加	装備特典・備考
虎鉄	2	●		3000／1500	8／15			ツィゴレス湿原の埋もれたアイテム。
備前長船	2	●		5000／2500	9／15			スペシャルバトルの敵も所持している。
村雨	3	●		7000　3500	10／15			引き出すで回復系アビリティが発動する。
天のむら雲	3	●		8000／4000	1　／15			グローグの丘の埋もれたアイテム。
清盛	3	●		10000／5000	12／15			リオファネス城屋上のセリアが装備。
村正	4	●		15000／7500	14／15			リオファネス城屋上のエルムドアが装備。
菊一文字	4	●		22000／11000	15／15			侍の引き出すの攻撃アビリティは敵限定。
正宗	4			／5	18／15			エルムドアが所持。敵忍者がごくまれに投げる。
塵地螺鈿飾剣	4			／5	25／15			ディープダンジョンの埋もれたアイテム。

斧

3種類しかないがすべてショップで購入できる。威力があり価格も安い。欠点は両手専用であることとダメージが一定しないこと。そのため調教には向かない。

名称	章	シ	密	売／買	攻撃／回避	属	追加	装備特典・備考
バトルアックス	1	●		1500／750	9／0			威力のわりに安い。
巨人の斧	2	●	●	4000／2000	2／0			牛鬼の密猟レアアイテムとしても入手可能。
スラッシャー	3	●	●	12000／6000	16／0		スロウ	斧の最高級品。結構長く使っていける。

ロッド

黒魔道士などが装備できる武器。黒魔法を発動する武器が多いのが特徴。フレイムシールドを持っている味方をフレイムロッドで殴ると、味方のHPを回復させることも可能だ。

名称	章	シ	密	売／買	攻撃／回避	属	追加	装備特典・備考
ロッド	1	●		200／100	3／20			装備特典なし。買う必要はない。
サンダーロッド	1	●		400／200	3／20	雷	サンダー	強化雷。ビスコディーモン系に有利。

名称	章	シ	密	売/買	攻撃/回避	属	追加	装備特典・備考
フレイムロッド	1	●	●	400/200	3/20	炎	ファイア	強化 炎。アンデッドモンスター、ウッドマン系に有効。
アイスロッド	1	●		400/200	3/20	冷	ブリザド	強化 冷。ゴブリン系は冷気属性が弱点。
ポイズンロッド	2	●		500/250	3/20		毒	不要。毒に頼るより攻撃したほうが早い。
ウィザードロッド	3	●	●	8000/4000	4/20			魔法+2。魔法攻撃力を上げる。
ドラゴンロッド	4		●	6000/6000	5/20			密猟以外では聖ミュロンド寺院の敵から奪える。
フェイスロッド	4			—/5	5/20		フェイス	永久 フェイス。ディープダンジョンの埋もれた財宝。

杖

敵魔道士がよく装備している杖。攻撃力には期待できない。また、いやしの杖は対象のHPを回復させる杖なので、敵を攻撃する武器としては使えない。

名称	章	シ	密	売/買	攻撃/回避	属	追加	装備特典・備考
オークスタッフ	1	●		120/60	3/15			わざわざ購入するほどの効果はない。
ホワイトスタッフ	1	●		800/400	3/15			解消 死の宣告。
いやしの杖	3		●	2000/2000	4/15			ダメージ値分だけ対象のHPを回復する。
蛇の杖	2	●		2200/1100	5/15			装備特典もなく使い道はこれといってない。
魔術師の杖	2	●		4000/2000	4/15			魔法+1。攻撃力はないが装備特典のために装備したい。
ゴールドスタッフ	3	●	●	7000/3500	6/15			あってもなくても同じ杖。
メイスオブゼウス	4			—/5	6/15			物理+2、魔法+1。ディープダンジョンの埋もれた財宝。
賢者の杖	4			—/5	7/15			ディープダンジョンの埋もれた財宝。

鎚

鎚の特徴は、比較的安価で攻撃力が高いということ。忍者に装備できるので二刀流を安上がりに実現できる。回避率が0なのが難だが、装備武器ガードを使わないのなら関係ない。

名称	章	シ	密	売/買	攻撃/回避	属	追加	装備特典・備考
フレイル	2	●		1200/600	9/0			斧系と同じくダメージ値が不安定。
フレイムウィップ	3	●	●	4000/2000	11/0	炎	ファイラ	これでボム系の敵を殴らないこと。
モーニングスター	3	●		9000/4500	16/0			二刀流にするとかなりの強さ。
サソリのしっぽ	4		●	20000/20000	23/0			ヒュドラの密猟レアアイテム。入手は困難。

銃

単発で頼りなさそうな武器に思えるが、戦技と組み合わせると効果絶大。射程の長さもあいまって、遠くの敵に各種ブレイク技を決めることが可能となる。

名称	章	シ	密	売/買	攻撃/回避	属	追加	装備特典・備考
ロマンダ銃	2	●		5000/2500	6/5			ムスタディオの初期装備。
ミスリル銃	3	●	●	15000/7500	8/5			Chapter3以降のアイテム士や話術士の多くが装備。
石化銃	4		●	5/5	6/5			装備者自身が石化するという珍しいアイテム。
ブレイズガン	4			—/5	20/5	冷		ベッド砂漠の神殿騎士バルクが装備。
グレイシャルガン	4			—/5	21/5	炎		ディープダンジョンなどで入手可。
ブラストガン	4			—/5	22/5	雷		ディープダンジョンや神殿騎士バルクが装備。

自動弓

遠くの敵を攻撃できる武器。軌道は直線。ただしチャージを使わないと威力が低く敵を倒すのは難しい。戦技と組み合わせ、敵を弱らせた所を他のユニットに倒させるようにするとよい。

名称	章	シ	密	売/買	攻撃/回避	属	追加	装備特典・備考
ボウガン	1	●		400/200	3/5			弱すぎる。Chapter2以降では力不足か。

名称	章	シ	密	売／買	攻撃／回避	属	追加	装備特典・備考
ナイトキラー	1	●		1500／750	3／5		暗闇	追加効果があるものの攻撃力自体はボウガンと同じく貧弱。
クロスボウ	2	●		2000／1000	4／5			バリアスの谷の敵が装備している。
ポイズンボウ	3	●		4000／2000	4／5		毒	ゴーグのスラム街の敵が装備。
ハンティングボウ	3	●	●	8000／4000	6／5			スチールホークの密猟レアアイテム。
ガストラフェテス	4	●		20000／10000	10／5			威力が低く最後まで使うには心もとない。

弓

放物線軌道の投射武器。障害物を越えて攻撃できるかわりに隣のパネルには絶対攻撃できないという欠点を持つ。下方向への射程が長いので高所に陣取りたい。

名称	章	シ	密	売／買	攻撃／回避	属	追加	装備特典・備考
ロングボウ	1	●		800／400	4／0			ドーターのスラム街の敵が装備。
銀の弓	1	●		1500／750	5／0			ロングボウがあれば購入の必要はない。
氷の弓	2	●		2000／1000	5／0	冷		冷気に弱いボム系の敵に効く。
ライトニングボウ	2	●		3000／1500	6／0	雷	サンダラ	ゴーグのスラム街の埋もれたアイテム。
ミスリルの弓	3	●		5000／2500	7／0			オーボンヌ修道院地下書庫2階の埋もれたアイテム。
風斬りの弓	3	●		8000／4000	8／0	風		同価格のハンティングボウより有効。
アルテミスの弓	4		●	11000／5500	10／0			ベスラ要塞水門前の弓使いなどが装備。密猟でも入手可能。
与一の弓	4			／5	12／0			Chapter4地下書庫4階の弓使いが装備。
ペルセウスの弓	4			／5	16／5			ディープダンジョンの埋もれたアイテム。

楽器

値は張るが個性的なものがそろっている。どれも攻撃力が高く、特殊効果を持つものばかりだ。なかでも血の十二弦はお勧め。Chapter3以降の貿易都市で入手可能。

名称	章	シ	密	売／買	攻撃／回避	属	追加	装備特典・備考
ラミアの竪琴	2	●		5000／2500	10／10		混乱	ゴーグのスラム街の埋もれたアイテム。
血の十二弦	3	●		10000／5000	13／10			敵のHPを吸収する。自治都市ベルベニアの埋もれたアイテム。
妖精のハープ	4		●	15000／15000	15／10		チャーム	密猟、ディープダンジョンの埋もれたアイテム。

辞書

算術士と話術士が装備できる。書物が武器になるとは不思議だ。射程はあるものの効果範囲が1パネルしかないのでむしろ使いづらい。無理して使わなくてもよい。

名称	章	シ	密	売／買	攻撃／回避	属	追加	装備特典・備考
バトルディクト	2	●		3000／1500	7／15			ゴーグのスラム街の埋もれたアイテム。
怪物辞典	3	●		6000／3000	8／15			オーランが装備しているのもこれだ。
パピルスプレイト	3	●		10000／5000	9／15			自治都市ベルベニアの埋もれたアイテム。
マダレムジエン	4		●	15000／15000	11／15			モルボルグレイトの密猟レアアイテム。

槍

竜騎士とテンプルナイトが装備できる武器。2パネル先までの攻撃が可能となっている。難点は命中率がやや低いこと。

名称	章	シ	密	売／買	攻撃／回避	属	追加	装備特典・備考
ジャベリン	2	●		1000／500	8／10			槍は命中率が低いので精神統一でフォローしたい。
スピア	2	●		2000／1000	9／10			買い換えはパルチザンまでねばりたい。
ミスリルスピア	3	●		4500／2250	10／10			ユーグォの森の埋もれたアイテム。
パルチザン	3	●	●	7000／3500	11／10			自治都市ベルベニアの埋もれたアイテム。

名称	章	シ	密	売／買	攻撃／回避	属	追加	装備特典・備考
オベリスク	4	●		10000／5000	12 10			ランベリー城地下墓地の埋もれたアイテム。
ホー ノーランス	4		●	18000 18000	14／10	聖	ホーリー	CTなしでホ・・リ がかけられるが発動確率は低い。
竜の髭	4		●	22000／22000	17／10			レッドドラゴンを密猟することによってのみ手に入る。
ジャベリン	4			5	30 10			最強の矛。ネルベスカ神殿でのみ入手可能。

棒

陰陽士、算術士、天道(冥)士が装備できる武器。使い勝手は槍とほぼ同じ。だが、ジョブの性質からいってあまり使うことはないだろう。

名称	章	シ	密	売／買	攻撃／回避	属	追加	装備特典・備考
サイプレスパイル	2	●		1000／500	6 20			城塞都市ザランダの埋もれたアイテム。
バトルバンブー	2	●		1400／700	7 20			バリアスの谷の埋もれたアイテム。
じゃこうじゃく	3	●		2400／1200	8／20			ルザリア城裏門のザルモゥが装備。
鉄扇	3	●		4000／2000	9／20			ユーグォの森の埋もれたアイテム。
ゴクウの棒	3	●		7500／3750	10 20		イノセン	城塞都市ヤードーのマラークが装備。
象牙の棒	4		●	5000／5000	11／20			セクレトを密猟することで入手可能。かなりレア。
八角棒	4	●		20000 10000	12／20			カエルやドンムブ、トンアクなどを解消。
鯨の髭	4		●	18500／18500	16／20			密猟のみで手に入る。ティアマットの密猟レアアイテム。

バッグ

女性専用アイテム。ドラグナーに装備可能な唯一の武器。だが、値段と威力からするとまったく不必要。しかもダメージ値が不安定。

名称	章	シ	密	売／買	攻撃／回避	属	追加	装備特典・備考
Pのバッグ	3	●	●	52000／26000	12／0			永久リジェネ。フィナス川の埋もれたアイテム。
Cのバッグ	3	●	●	53000／26500	10 50			魔法+1。バンパイアの密猟レアアイテム。
FSのバッグ	4		●	30000／30000	20／0			ワイルドボ -からのみ入手できる密猟レアアイテム。
Hのバッグ	4	●	●	58000／29000	14／0			Speed+1。ドラゴンの密猟レアアイテム。

反物

踊り子専用。回避率が50もあるのがうれしい。残念なのは踊り中は装備武器ガードが効かない点。それでも保険をかけるつもりで装備しておきたい

名称	章	シ	密	売／買	攻撃／回避	属	追加	装備特典・備考
ペルシア	3	●		7000／3500	8 50			ユーグォの森の埋もれたアイテム。
カシミ ル	3	●	●	15000／7500	10 50			ブルードラゴンの密猟アイテム。
西陣織	4		●	20000／20000	15／50			ティアマットの密猟アイテム。鯨の髭よりは出やすい。

腕部装備【盾】

盾

盾はダメ シを減らすものではなく、攻撃そのものをかわすためのアイテムだ。つまりガードに成功すればダメージをまったく受けないのである。

名称	章	シ	密	売／買	物回避	魔回避	吸収	装備特典・備考
エスカッション	1	●		400／200	10	3		スウィージの森の埋もれたアイテム。
バックラー	1	●		700／350	13	3		ゼクラス砂漠以降の敵が装備。
ブロンズシールド	1	●		1200／600	16	0		Chapter2以降の敵が装備。

名称	章	シ	密	売／買	物回避	魔回避	吸収	装備特典・備考
ラウンドシールド	2	●		1600／800	19	0		貿易都市ドーターの埋もれたアイテム
ミスリルシールド	2	●		2500／1250	22	5		Chapter2以降の敵が装備
ゴールドシールド	2	●		3500／1750	25	0		ゴルゴラルダ処刑場の埋もれたアイテム。
アイスシールド	3	●	●	6000／3000	28	0	冷	半減:炎、弱点:雷。冷属性攻撃でHP回復。
フレイムシールド	3	●	●	6500／3250	31	0	炎	半減:冷、弱点:水。炎属性攻撃でHP回復。
イージスの盾	3	●		10000／5000	10	50		魔法+1。騎士系のジョブで魔法を使うときに。
ダイアシールド	3	●		12000／6000	34	15		Chapter3中盤以降の敵が装備。
プラチナシールド	4	●		16000／8000	37	10		Chapter4の敵のメインシールド。
クリスタルの盾	4	●		21000／10500	40	15		この盾と白刃取りで武器攻撃の守りは万全。
源氏の盾	4			—／5	43	0		ランベリー城城内のエルムドアが所持。
カエサルプレート	4			—／5	46	20		強化:炎・雷・冷。ディープダンジョンにあり。
ベネチアプレート	4			—／5	50	25		半減:炎・雷・冷。ディープダンジョンでのみ入手可能。
エスカッション	4			—／5	75	50		最強の盾。ネルベスカ神殿でのみ入手可能。

頭部装備

兜

鎧と同じくHPを増加させるだけだが、その増加量がハンパではない。鎧と組み合わせれば増加量は最高で300を超える。いずれも密猟では手に入れられない。

名称	章	シ	密	売／買	HP	MP	装備特典・備考
レザーヘルム	1	●		200／100	10	0	安いだけ。ブロンズヘルムまで我慢。
ブロンズヘルム	1	●		500／250	20	0	Chapter1の敵が装備。
アイアンヘルム	1	●		1000／500	30	0	ガルガンチュアの森の埋もれたアイテム。
バルビュータ	2	●		1500／750	40	0	風車小屋のウィーグラフが装備。
ミスリルヘルム	2	●		2100／1050	50	0	城塞都市ザランダの埋もれたアイテム。
ゴールドヘルム	2	●		2800／1400	60	0	バリアスの谷以降の敵が装備。
クロスヘルム	3	●		4000／2000	70	0	ゴルゴラルダ処刑場のガンガリオンが装備。
ダイアヘルム	3	●		6000／3000	80	0	ルザリア城裏門以降の敵が装備。
プラチナヘルム	3	●		8000／4000	90	0	買わなくても大量に盗めるマップあり。
サークレット	3	●		10000／5000	100	0	リオファネス城城門前で大量に入手可能。
クリスタルヘルム	4	●		14000／7000	120	0	地下書庫地下一階のウィーグラフなどが装備。
源氏の兜	4			—／5	130	0	ランベリー城城内のエルムドアが装備。
グランドヘルム	4			—／5	150	0	無効:暗闇・睡眠。ディープダンジョンにあり。

帽子

帽子はHPとともにMPも増加させるアイテムだ。その分増加量はちょっとおさえめ。また、気の利いた装備特典を持っているものも多い。密猟ではどれも入手できない。

名称	章	シ	密	売／買	HP	MP	装備特典・備考
革の帽子	1	●		150／75	8	0	斡旋所の見習い戦士の初期装備。
羽根つき帽子	1	●		350／175	16	5	ゼクラス砂漠の埋もれたアイテム。

名称	章	シ	密	売／買	HP	MP	装備特典・備考
赤ずきん	1	●		800／400	24	8	レナリア台地の埋もれたアイテム。
ヘッドギア	2	●		1200／600	32	0	物理+1。MPがいらないジョブ向け。
三角帽子	2	●		1800／900	40	12	魔法+1。バリアスの丘の埋もれたアイテム。
グリーンベレー	2	●		3000／1500	48	0	Speed+1。シーフの盗むの確率がアップ。
ねじり鉢巻き	3	●		5000／2500	56	0	物理+2。物理攻撃ユニット向けのアイテム。
司祭の帽子	3	●		6000／3000	64	20	魔法+1。名称どおり魔道士系向け。
黒ずきん	3	●		7000／3500	72	0	MP増加なし。忍者、モンク向け。
金の髪飾り	3	●		12000／6000	80	50	無効:沈黙。HP･MP増加量ともに申し分ない。
閃光魔帽	4	●		16000／8000	88	15	魔法+1、Speed+1。行動の遅いユニットに。
シーフの帽子	4	●		35000／17500	100	0	Speed+2、無効:ドンムブ･ドンアク。

リボン

HPを増加量は微々たるものだが、強力な装備特典を複数備えている。だが入手が困難なうえ女性にしか装備できない。それでも「リボン」の装備特典は圧巻。何とか手に入れたい。

名称	章	シ	密	売／買	HP	MP	装備特典・備考
リボン	4		●	30000／30000	10	0	無効:戦闘不能･アンデッド･石化･勧誘･暗闇･混乱･沈黙･吸血･バーサク･カエル･毒･スロウ･ストップ･チャーム･睡眠･ドンムブ･ドンアクト･死の宣告。
バレッタ	4		●	10000／10000	20	0	無効:戦闘不能･石化･勧誘･混乱･吸血･バーサク･ストップ･チャーム･睡眠。
カチューシャ	4		●	10000／10000	20	0	無効:アンデッド･暗闇･沈黙･カエル･毒･スロウ･ドンムブ･ドンアク･死の宣告。

胸部装備

鎧

HPを増加させるためだけに存在している。ブレイク技があるために装備アイテムすら消耗品なのだ。使わないアイテムもすぐに売らず、ストックしておいたほうが無難。

名称	章	シ	密	売／買	HP	装備特典・備考
革の鎧	1	●		200／100	10	買ってまでそろえる必要はない。
リネンキュラッサ	1	●		600／300	20	ドーターのスラム街の敵が装備。
ブロンズアーマー	1	●		800／400	30	レナリア台地の埋もれたアイテム。
チェインメイル	1	●		1300／650	40	Chapter1から敵が装備している。
ミスリルアーマー	2	●		2000／1000	50	ゴルランド炭坑地下二階の埋もれたアイテム。
プレイトメイル	2	●		3000／1500	60	バリアスの丘の埋もれたアイテム。
ゴールドアーマー	2	●		3600／1800	70	ライオネル城城門前の埋もれたアイテム。
ダイアアーマー	3	●		6000／3000	80	リオファネス城城内のウィーグラフが装備。
プラチナアーマー	3	●		9000／4500	90	これで終盤まで過ごすことも可能。
キャラビニエール	4	●		13000／6500	100	自治都市ベルベニアのメリアドールが装備。
リフレクトメイル	4	●		18000／9000	30	永久:リフレク。リフレク効果がかえって邪魔である。
クリスタルメイル	4	●		19000／9500	110	恐ろしく高価だがChapter4以降いくらでも盗める。
源氏の鎧	4			／5	150	ランベリー城城内のエルムドアが装備。
マクシミリアン	4			／5	200	ディープダンジョンでのみ入手可能。

服

HP増加量は同じ価格帯の鎧に比べると若干落ちるが、非常に多くのジョブが装備できる汎用性の高さが売りだ。微量だがMPを増加してくれるものもある。

名称	章	シ	密	売／買	HP	MP	吸収	装備特典・備考
服	1	●		150／75	5			見習い戦士の初期装備。
革の服	1	●		300／150	10			必要なし。せめてレザープレイトを。
レザープレイト	1	●		500／250	18			Chapter1はこれがあれば十分だ。
チェインプレイト	1	●		900／450	24			ジークデン砦の埋もれたアイテム。
ミスリルベスト	2	●		1500／750	30			アラグアイの森の埋もれた財宝。
アダマンベスト	2	●		1600／800	36			これを買うくらいなら魔術士の服を。
魔術士の服	2	●		1900／950	42	15		MPも増加する服。お勧め。
ブリガンダイン	2	●		2500／1250	50			魔術士の服があるなら買わなくてもよい。
柔術道着	3	●		4000／2000	60			物理+1、無効:戦闘不能。対アサシンのアイテム。
力だすき	3	●		7000／3500	70			物理+2。物理攻撃ジョブ向けの服。
大地の衣	4	●		10000／5000	85	10	地	強化:地。地烈斬との組み合わせがいい。
忍びの衣	4			—／5	20			Speed+2、透明。透明は行動すると解ける。
黒装束	3	●		12000／6000	100			無効:ストップ。ショップで買える最高の服。
ラバーコンシャス	4		●	24000／24000	150	30		無効:雷。ハイドラの密猟レアアイテム。

ローブ

ローブは服をより魔法使用者向けに特化した感じのアイテム。MPが低くなりがちなナイトや忍者にも装備できる。これはMPすり替えを使うときに役立ってくれるだろう。

名称	章	シ	密	売／買	HP	MP	吸	装備特典・備考
麻のローブ	1	●		1200／600	0	10		気休め程度のアイテム
シルクのローブ	1	●		2400／1200	20	16		Chapter1の敵の主要装備品。
魔術師のローブ	2	●		4000／2000	30	22		魔法+2。魔道士全般にお勧め。
カメレオンローブ	3	●	●	5000／2500	40	28	聖	無効:戦闘不能。
白のローブ	3	●		9000／4500	50	34		半減:炎・雷・冷。
黒のローブ	3	●		13000／6500	60	30		強化:炎・雷・冷。
光のローブ	4	●		30000／15000	75	50		高価。盗むなどで敵から手に入れたい。
ローブオブロード	4			／5	100	80		物理+2、魔法+1。永久:プロテス・シェル。

アクセサリ

靴

足に装備するアイテムだけに、移動距離や素早さに関する装備特典を持つものがほとんど。効果が重複しているのですべてをそろえる必要はない。

名称	章	シ	密	売／買	装備特典・備考
バトルブーツ	1	●	●	1000／500	Move+1。移動力増加アビリティがない時期に便利。
スパイクシューズ	2	●		1200／600	Jump+1。盗賊の砦のシーフが装備している。
ラバーシューズ	2	●	●	1500／750	無効:ドンムブ・雷。ジュラエイビスの密猟レアアイテム
フェザーブーツ	3	●		2500／1250	永久:レビテト。水辺での戦闘にお勧め。地烈斬は当たらない。

名称	章	シ	密	売／買	装備特典・備考
ゲルミナスブーツ	3	●	●	5000／2500	Move+1、Jump+1。クアールの密猟レアアイテム。
エルメスの靴	3	●		7000／3500	Speed+1 吟遊詩人の応援歌があれば必要ない。
赤い靴	4	●		10000／5000	魔法+1、Move+1。魔道士向け。移動力と魔法の威力がアップ。

小手

物理、魔法の攻撃力をアップさせるアイテム。アクセサリは、特にボス戦でステータス異常を防ぐ指輪などのアクセサリをつけておきたいもの。

名称	章	シ	密	売／買	装備特典・備考
パワーリスト	2	●		5000／2500	物理+1。盗賊の砦のミルウーダが装備している。
源氏の小手	4			5	物理+2･魔法+2。ランベリー城城内のエルムドアが装備。
魔力の小手	3	●		20000／10000	魔法+2。攻撃系だけでなく回復系魔法にも有効。
ブレイサー	3	●		50000／25000	物理+3。敵から盗めるので無理して買わなくてよい。

指輪・腕輪

ほとんどがステータス異常を無効にする効果を持つ。敵が得意とする攻撃法をあらかじめ無効化しておけば戦闘はぐっと楽になる。高価だが早めにそろえておきたい。

名称	章	シ	密	売／買	装備特典・備考
まもりの指輪	2	●	●	5000／2500	無効:睡眠･死の宣告。対ルカヴィ戦で重宝する。
リフレクトリング	3	●		10000／5000	永久:リフレク。敵味方関係なく魔法を反射する。
魔法のリング	3	●		10000／5000	無効:沈黙･バーサク。
呪いの指輪	4			5	物理+1、魔法+1、Speed+1、永久アンデッド、無効:勧誘。
天使の指輪	4	●		20000／10000	リレイズ、無効:戦闘不能･暗闇。
ダイアの腕輪	2	●		5000／2500	物理+1、魔法+1、無効:スロウ。
まもりの腕輪	2	●	●	7000／3500	無効:ドンムブ･ドンアク。
ン･カイの腕輪	3	●	●	10000／5000	無効:混乱･チャーム、半減:暗。
ヒスイの腕輪	3	●	●	10000／5000	無効:石化･ストップ。対ルカヴィ戦向け。
百八の数珠	3	●		15000／7500	無効:アンデッド･吸血･カエル･毒、強化:全属性。

香水

女性専用のアイテムで、主となる入手法が密猟というあまりお目にかかれないアイテム。持っていないとダメというものでもない。

名称	章	シ	密	売／買	装備特典・備考
シャンタージュ	4		●	30000／30000	永久:リレイズ･リジェネ。ボーキーの密猟アイテム。
シェルシュ	4		●	30000／30000	永久:レビテト･リフレク。キングベヒーモスの密猟アイテム。
セッティエムソン	4		●	30000／30000	魔法+1、透明、永久:ヘイスト。ハイドラの密猟アイテム。
ソルティレージュ	4		●	30000／30000	永久:プロテス･シェル。レッドドラゴンの密猟レアアイテム。

マント

敵に背後から攻撃されても回避できるようにするためのアイテム。回避率が高いほど有効なマントだと理解したい。靴を装備したほうが効果的ではあるが。

名称	章	シ	密	売／買	物回避	魔回避	装備特典・備考
スモールマント	1	●	●	300／150	10	10	回避率が低すぎる。必要性は薄い。
革のマント	2	●		800／400	15	15	靴や指輪の手持ちがないときにつける程度。

名称	章	シ	密	売／買	物回避	魔回避	装備特典・備考
魔道士のマント	2	●	●	2000／1000	18	18	魔法+1。リビングボーンの密猟アイテム。
エルフのマント	3	●	●	8000／4000	25	25	リビングボーンの密猟レアアイテム。
ドラキュラマント	3	●	●	15000／7500	28	28	マインドフレイアの密猟レアアイテム。
フェザーマント	4	●	●	20000／10000	40	30	コカトリスの密猟レアアイテム。
消えるマント	4			－／5	35	0	透明。ゲルミナス山岳の埋もれた財宝。

消費アイテム

手裏剣

投げる専用武器。忍者は二刀流が強力なので存在感の薄いアイテム。使い道は攻撃力の低さを逆手にとって味方を混乱・睡眠・チャームから回復させるくらいか。

名称	章	シ	密	売／買	効果・備考
手裏剣	2	●	●	50／25	攻撃力4。忍者の手裏剣とは思えない低いダメージ量。
風魔の手裏剣	3	●	●	300／150	攻撃力7。無理して使う必要はまったくない。
柳生の漆黒	4	●	●	1000／500	攻撃力10。同じ威力の武器を投げるよりは安上がり。

たま

手裏剣に属性がついたものと考えてよい。弱点属性を持つモンスターに有効。しかし、序盤ならともかく忍者がいるようなパーティにとっては力不足の武器でしかない。

名称	章	シ	密	売／買	効果・備考
かとんのたま	2	●	●	250／125	攻撃力8。炎属性。手裏剣よりは使えるという程度。
ひょうすいのたま	2	●	●	250／125	攻撃力8。水・冷属性。牛鬼系には有効。
らいじんのたま	2	●	●	250／125	攻撃力8。雷属性。

回復薬

戦闘中に受けうる様々な障害を回復するアイテム。アイテム士にはまずポーションとフェニックスの尾のアビリティを覚えさせよう。

名称	章	シ	密	売／買	効果・備考
ポーション	1	●	●	50／25	HP30回復。アンデッドにはHP30ダメージ。
ハイポーション	1	●	●	200／100	HP70回復。アンデッドにはHP70ダメージ。
エクスポーション	3	●	●	700／350	HP150回復。アンデッドにはHP150ダメージ。
エーテル	2	●	●	50／25	MP20回復。モンクのチャクラがあれば必要ない。
ハイエーテル	3	●	●	600／300	MP50回復。上に同じ。持っていても使わない。
エリクサー	4		●	5／5	HPとMPを全回復。アンデッドには即死ダメージ。
毒消し	1	●	●	50／25	解消：毒。必要なのは他に回復手段のない序盤だけ。
目薬	1	●	●	50／25	解消：暗闇。モンクの気孔術などで解消できるので必要なし。
やまびこ草	1	●	●	50／25	解消：沈黙。毒消しと同様に必要なし。
乙女のキッス	1	●	●	50／25	解消：カエル。使うことはないだろう。
金の針	1	●	●	00／50	解消：石化。ヒスイの指輪を装備しておけば必要ない。
聖水	2	●	●	2000／1000	解消：アンデッド・吸血。アンデッドには効かない。
万能薬	2	●	●	350／175	解消：石化・暗闇・混乱・沈黙・オイル・カエル・毒・睡眠。
フェニックスの尾	1	●	●	300／150	解消：戦闘不能。HP回復量は10程度。アンデッドには即死ダメージ。

モンスター

DATA

『FFT』の世界には16系統48種のモンスターが棲息している。つまり1系統につき3種のモンスターが存在しているのである。パーティーは最大16ユニットまでなので、残念ながらひとつのデータファイルにモンスター全種を収めることはできない。何の利害の対立もないモンスター。にも関わらずラムザはしばしばモンスターと戦う。それは貴重なアイテムを手に入れるための密猟を行うからだ。

モンスターの有効性を考える

●パーティー最大人数

パーティーに加えられる人数は最高16名。固定ユニットが12名加わることになるので、固定ユニット以外は4名しか加えられないことになる。さらに、この4名のうち、3名は儲け話要員として人間ユニットで埋められるだろう。そうなると、モンスターは1体しか味方にできない。しかもモンスターで唯一しゃべるチョコボのボコが味方にいると、パーティーが満員で、新たにモンスターを味方にすることなどなどできない。

固定ユニットを除名すればいいのだが、たとえ使えないラファやマラークでも、除名するには忍びない。早々に財宝集めの儲け話をすべて終了して汎用ユニットを全員除名するか、労働八号、ベイオウーフ、レーゼ、クラウドを味方にするサブイベントを残しておくのがいいだろう。こうすれば、モンスターを味方にできる。

●密猟の効率を上げる

さて、モンスターを味方に加えるために、どうやってパーティーメンバーを削るか、ということを上に記載したわけだが、どうしてモンスターを味方にする必要があるのかについては、ここから説明する。

モンスターを味方にする理由は、密猟の効率を上げるためである。味方ユニットに密猟をセットすると、敵のモンスターだけでなく、味方のモンスターも密猟することができる。そのため、出るか出ないかわからない敵モンスターを探し求めるよりも、確実に味方として目的のモンスターを戦闘に参加させ、密猟するほうが、ランダムバトルをする回数が当然のこと減る。また、モンスターは卵を産んでその数を増やすので、1体だけ残しておけば、何度でも密猟ができる。さらに、モンスターは同系統異種のモンスターを産むことがあるので、例えばレッドドラゴンなど、ラ

ンダムバトルではあまりお目にかかれないモンスターを増殖させることも可能である。

味方モンスターは、密猟しても戦死者としてカウントされることはない。レアアイテムを密猟して入手する際は、パーティー人数に余裕を作ってからモンスターを増殖(養殖)させ、効率よく密猟するようにしたい。

●戦闘での有効性

モンスターを育てることのメリットは、正直なところ、皆無と言えるほどない。ひと通りのアビリティを覚えた人間ユニットと比較すると、あまりにも戦力が低い。アビリティを覚えないことで、育てる楽しさにも欠ける。ゴルゴラルダ処刑場でバンパイアが、味方ユニットのレベル均等化を図るマインドフレアが、無理して使える程度だ。

データの見方略号とその意味

●特徴データ

能力・特徴 特殊な移動方法を持つものやアンデッドである場合、その内容を記している。

属性に対する特性 吸収はその属性の攻撃を受けるとHPをダメージ量だけ回復する。半減はその属性の攻撃のダメージ量を半減する。弱点はその属性の攻撃を受けるとダメージ値が倍増するもの。

水 ×印がついているモンスターは、水パネルに進入できない。
移 Moveの値。
跳 Jumpの値。
避 物理攻撃回避率。

アビリティ1～3 モンスターが持っているアビリティ。

追加アビリティ まじゅう使いのアビリティをセットしたユニットが隣接パネルにいると使用できるアビリティ。アビリティの詳細については「アビリティデータ」(P271)を参照してほしい。

●アビリティデータ

モンスターはひとつの系統ごとに5つのアビリティを持っている。ここではモンスターの系統ごとにアビリティを整理している。どのモンスターがどのアビリティを持っているかは、「特徴データ」(P268)を参照のこと。

データ・備考欄 ジョブの「アビリティ表」(P88)と同じ。

投 ●がついているものは、投射型のアビリティであることを示す。すべて直線軌道を描く。

モンスターデータ 特徴&アビリティー

ここで扱っているモンスターとは、密猟、勧誘、調教が可能なものをいう。ゆえにアルケオデーモンやアパンダなどの特殊な敵ユニットは含まれていない。モンスターにはふたつの面がある。ひとつは敵あるいは仲間としての戦力の面。もうひとつはアイテムの素としての面である。特徴データ、アビリティデータが戦力としての側面、密猟データがアイテムの素としての側面を詳解している。産卵はいずれにも関わるデータだ。

特徴データ

モンスター名	能力・特徴	属性に対する特性	水	移	跳	避	アビリティ1	アビリティ2	アビリティ3	追加アビリティ

チョコボ系

実は攻守に長けたモンスター界の万能選手。序盤やフィナス河のイベントバトルでの苦戦は必至。一匹ずつ確実に倒していきたい。

モンスター名	能力・特徴	属性に対する特性	水	移	跳	避	アビリティ1	アビリティ2	アビリティ3	追加アビリティ
チョコボ	水面移動	–		6	5	15	チョコアタック	チョコケアル	–	チョコエスナ
黒チョコボ	水面移動、飛行移動	–		6	5	25	チョコアタック	チョコボール	チョコエスナ	チョコメテオ
赤チョコボ	水面移動、高低差無視	–		6	5	10	チョコアタック	チョコボール	チョコメテオ	チョコケアル

ゴブリン系

攻撃力がそれなりにあるので油断しないこと。欠点は移動力が低いこととブリザドなどの冷属性攻撃に弱いこと。

モンスター名	能力・特徴	属性に対する特性	水	移	跳	避	アビリティ1	アビリティ2	アビリティ3	追加アビリティ
ゴブリン		弱点冷		3	3	18	タックル	めつぶし	–	ゴブリンパンチ
ブラックゴブリン	–	弱点冷		3	3	19	タックル	回転パンチ	–	ゴブリンパンチ
ガルブデガック	–	弱点冷		3	3	20	タックル	めつぶし	ゴブリンパンチ	ミュウチレイト

ボム系

自爆がくせもの。一匹ずつ集中攻撃で確実に倒したい。または炎属性を半減・吸収する装備を身につけていれば対処は容易になる。

モンスター名	能力・特徴	属性に対する特性	水	移	跳	避	アビリティ1	アビリティ2	アビリティ3	追加アビリティ
ボム	浮遊移動	吸収炎、無効地、半減冷、弱点水	×	3	3	10	かみつく	自爆	–	コボム
グレネイト	浮遊移動	吸収炎、無効地、半減冷、弱点水	×	3	3	11	かみつく	コボム	自爆	フレイムアタック
イクスプロジャ	浮遊移動	吸収炎、無効地、半減冷、弱点水	×	3	3	12	かみつく	自爆	スパーク	コボム

レッドパンサー系

高低差無視を持ち移動能力に優れている。だが、地属性に弱いので地烈斬で一気にかたがつくなど、もろい面もある。

モンスター名	能力・特徴	属性に対する特性	水	移	跳	避	アビリティ1	アビリティ2	アビリティ3	追加アビリティ
レッドパンサー	高低差無視	弱点地	×	4	4	23	ひっかく	毒牙	–	ネコキック
クアール	高低差無視	弱点地	×	4	4	26	ひっかく	ネコキック	毒牙	ブラスター
バンパイア	高低差無視	弱点地	×	4	4	24	ひっかく	ネコキック	ブラスター	吸血

特徴データ

モンスター名	能力・特徴	属性に対する特性	水	移	跳	避	アビリティ1	アビリティ2	アビリティ3	追加アビリティ

ピスコディーモン系

混乱とバーサク効果のマインドブラストに注意。マインドフレアを味方にすればレベルブラストがレベル調整に重宝するだろう。

ピスコディーモン	水中移動	吸収:水、弱点:雷		3	3	8	触手	–		すみ
スクイドラーケン	水中移動	吸収:水、弱点:雷		3	3	9	触手	すみ	怪音波	マインドブラスト
マインドフレイア	水中移動	吸収:水、弱点:雷		3	3	10	触手	すみ	マインドブラスト	レベルブラスト

スケルトン系

アンデッドモンスターは生き返ることがある。これを防ぐには、密猟をつけたユニットでとどめをさすようにすればいい。

スケルトン	アンデッド	吸収:闇、弱点:炎・聖		3	4	11	手刀	サンダーソウル	–	アクアソウル
ボーンスナッチ	アンデッド	吸収:闇、弱点:炎・聖		3	4	12	手刀	アクアソウル	–	アイスソウル
リビングボーン	アンデッド	吸収:闇、弱点:炎・聖		3	4	13	手刀	アイスソウル		ウインドソウル

グール系

浮いているので、地形の高さ+1がこのモンスターのユニットのいる高さとなる。ハイトで算術する場合などは注意したい。

グール	テレポ、浮遊移動、アンデッド	吸収:闇、弱点:炎・聖	×	4	4	26	霊気を飛ばす	スリープタッチ	–	グリースタッチ
ガスト	テレポ、浮遊移動、アンデッド	吸収:闇、弱点:炎・聖	×	4	4	27	霊気を飛ばす	グリースタッチ		ドレインタッチ
レブナント	テレポ、浮遊移動、アンデッド	吸収:闇、弱点:炎・聖	×	4	4	28	霊気を飛ばす	ドレインタッチ		ゾンビタッチ

フロータイボール系

あくまの視線と死の宣告の成功率の高さは驚異的。視線は対象との間に別のユニットがいるとそちらに効果が出る投射型のアビリティだ。

フロータイボール	飛行移動	半減:風、弱点:冷	×	5	5	12	翼撃	–		恐怖の視線
アーリマン	飛行移動	半減:風、弱点:冷	×	5	5	13	翼撃	あくまの視線	恐怖の視線	死の宣告
プレイグ	飛行移動	半減:風、弱点:冷	×	5	5	11	翼撃	あくまの視線	死の宣告	サークル

ジュライビス系

コカトリスとスチールホークのくちばしが怖い。成功率が高いので味方にして石化要員として用いるのも一案。フェザーボムも便利。

ジュラエイビス	飛行移動	半減:風、弱点:地	×	6	6	30	かきむしる	–		フェザーボム
スチールホーク	飛行移動	半減:風、弱点:地	×	6	6	28	かきむしる	光ものが好き		くちばし
コカトリス	飛行移動	半減:風、弱点:地	×	6	6	33	かきむしる	くちばし	フェザーボム	ピーキング

うりぼう系

ひ弱だが物理回避率が妙に高い。登場頻度が低く密猟アイテムも珍しいものが多い。ゆえに味方にして、数を増やしてから密猟する。

うりぼう		–	×	3	3	42	ちょとつもうしん	–		ブヒー
ポーキー	–		×	3	3	36	ちょとつもうしん	ぷ〜っ		はないき
ワイルドボー	–		×	3	3	39	ちょとつもうしん	はないき	–	食べてもらう

特徴データ

DATA

モンスター名	能力・特徴	属性に対する特性	水	移	跳	避	アビリティ1	アビリティ2	アビリティ3	追加アビリティ

ウッドマン系

補助系のアビリティがほとんどなので、たいして怖くない。移動能力も低いので、倒すのは他のモンスターを片付けてから。

ウッドマン	−	吸収:地、弱点:炎	×	3	3	0	木の葉乱舞			まもりの精
トレント	−	吸収:地、弱点:炎	×	3	3	0	木の葉乱舞	命の精	−	貝の精
タイジュ	−	吸収:地、弱点:炎	×	3	3	0	木の葉乱舞	まもりの精	貝の精	魔法の精

牛鬼系

一撃必殺のモンスター。動きが鈍くHPが高い。遠距離攻撃で倒してしまおう。セクレトのタイタンのまねが使える。

牛鬼	−	弱点:水	×	3	3	11	ふりおろす	−	−	力をためる
ミノタウロス	−	弱点:水	×	4	3	15	ふりおろす	ふりまわす		火を吹く
セクレト	−	弱点:水	×	3	3	12	ふりおろす	タイタンのまね	力をためる	火を吹く

モルボル系

モルボルグレイトのモルボル菌に注意すること。面白がって味方に使うと取り返しのつかないことになる。

モルボル	水上移動	弱点:冷		3	3	0	触手	なめる	−	臭い息
オチュー	水上移動	弱点:冷		3	3	0	触手	ねとねと液	−	なめる
モルボルグレイト	水上移動	弱点:冷		3	3	0	触手	臭い息		モルボル菌

ベヒーモス系

弱点属性がなく一撃必殺のアビリティを持っている。追加アビリティはどれも強力。味方にする価値あり。敵に回すと苦戦は必至。

ベヒーモス	−	−	×	4	3	13	突きあげる	しゃくりあげる	−	ギガフレア
キングベヒーモス		−	×	4	3	13	突きあげる	しゃくりあげる	−	ハリケーン
ダークベヒーモス	−	−	×	4	3	18	突きあげる	しゃくりあげる	−	アルマゲスト

ドラゴン系

HPが高く打たれ強い。このクラスのモンスターになると、密猟アイテムもレアものぞろい。味方にして養殖してから密猟したい。

ドラゴン	−	−	×	5	3	5	突進	−	−	しっぽ振り回し
ブルードラゴン		吸収:冷、弱点:炎	×	5	3	9	突進	アイスブレス	−	サンダーブレス
レッドドラゴン	−	吸収:炎、弱点:冷	×	5	3	8	突進	サンダーブレス		ファイアブレス

ヒュドラ系

水パネルに進入できず弱点属性がある。トリプルアタックや密猟時のアイテムが魅力。味方にして養殖しよう。

ヒュドラ	飛行移動	弱点:冷・風	×	4	4	0	トリプルアタック	−	−	トリプルブレス
ハイドラ	飛行移動	弱点:冷・風	×	4	4	0	トリプルアタック	トリプルフレイム		トリプルサンダー
ティアマット	飛行移動	弱点:冷・風	×	4	4	0	トリプルブレス	トリプルサンダー	トリプルフレイム	暗黒の囁き

アビリティーデータ

系統	名称	データ・備考	投
チョコボ	チョコアタック	射程1・垂直2、効果1。HPダメージ。	
	チョコボール	射程4、効果1。HPダメージ。	
	チョコメテオ	射程5、効果1。隕石落とし。150から200程度のHPダメージ。	
	チョコエスナ	射程自分中心、効果2・垂直2。解消石化・暗闇・沈黙・毒・ストップ・ドンムブ・ドンアク	
	チョコケアル	射程自分中心、効果2・垂直2。HP回復。チョコボが厄介なのはこれのせい。	
ゴブリン	タックル	射程1・垂直2、効果1。HPダメージ。	
	ゴブリンパンチ	射程1・垂直1、効果1。HPダメージ。タックルとは段違いの威力。	
	回転パンチ	射程自分中心、効果2・垂直1。4方向にHPダメージ。	
	めつぶし	射程1・垂直2、効果1。付加暗闇。使えない。直接攻撃をした方がまし。	
	ミュウチレイト	射程1・垂直0、効果1。標的のHPを吸収。暗の剣並みの高威力。	
ボム	かみつく	射程1・垂直2、効果1。HPダメージ。	
	コボム	射程1・垂直0、効果1。HPダメージ。	
	自爆	射程自分中心、効果3・垂直3。HPダメージ。付加:オイル。炎属性の装備で無効。	
	フレイムアタック	射程3、効果1、炎属性。HPダメージ。	
	スパーク	射程自分自身、効果3・垂直1、炎属性。成功率高い。HPダメージ。	
レッドパンサー	ひっかく	射程1・垂直3、効果1。HPダメージ。	
	ネコキック	射程1・垂直2、効果1。HPダメージ。ひっかくより成功率が高く威力もある。	
	ブラスター	射程3、効果1、付加:石化・ストップ。	●
	毒牙	射程1・垂直2、効果1、付加:毒。直接攻撃のほうが効果あり。	
	吸血	射程1・垂直0、効果1。対象者のHPを吸収。付加吸血。	
ピスコディーモン	触手	射程1・垂直2、効果1。HPダメージ。モルボル族の触手とは射程が違う。	
	すみ	射程2（4方向）、効果1。付加:暗闇。	●
	怪音波	射程自分中心、効果3・垂直1。解消:レビテト・リレイズ・透明・リジェネ・プロテス。	
	マインドブラスト	射程3、効果1・垂直1。付加:混乱・バーサク。	
	レベルブラスト	射程4、効果1。標的のレベルを1下げる。デジェネレーターと同効果。	
スケルトン	手刀	射程1・垂直2、効果1。HPダメージ。	
	サンダーソウル	射程3、効果1。雷属性。HPダメージ。	●
	アクアソウル	射程3、効果1。水属性。HPダメージ。	●
	アイスソウル	射程3、効果1。冷気属性。HPダメージ。	●
	ウインドソウル	射程3、効果1。風属性。HPダメージ。	●
グール	霊気を飛ばす	射程3、効果1。HPダメージ。	●
	ゾンビタッチ	射程1・垂直2、効果1。付加:アンデッド。	
	スリープタッチ	射程1・垂直2、効果1。付加:睡眠。	
	ドレインタッチ	射程1・垂直2、効果1。標的のHPを吸収。	
	グリースタッチ	射程1・垂直2、効果1。付加:オイル。役に立たない。	
フロータイボール	翼撃	射程1・垂直2、効果1。HPダメージ。	
	あくまの視線	射程3、効果1、付加:石化・暗闇・沈黙・ドンムブ・ドンアク。成功率は高い。	●
	恐怖の視線	射程3、効果1。Braveを10下げる。話術士のおどすの半分の効果。	●
	サークル	射程4、効果1。魔法攻撃力を2下げる。	
	死の宣告	射程3、効果1。付加:死の宣告。成功率は高いがHPダメージはない。	

アビリティデータ

系統	名称	データ・備考	投
ジュラエイビス	かきむしる	射程1・垂直2、効果1。HPダメージ。	
	くちばし	射程1・垂直0、効果1。付加:石化。射程は短いが成功率は高い。	
	光ものが好き	射程1・垂直1、効果1敵。標的からギルを奪う。	
	フェザーボム	射程3、効果1。HPダメージ。標的との間に障害物があっても当たる。	
	ビーキング	射程1・垂直1、効果1。物理攻撃力を2下げる。	
うりぼう	ちょとつもうしん	射程1・垂直0、効果1。HPダメージ。ダメージ量は微少。	
	はないき	射程1・垂直1、効果1敵。付加:チャーム。	
	ぶ〜っ	射程1・垂直1、効果1。付加:混乱・睡眠。	
	ブヒー	射程1・垂直1、効果1、解消:戦闘不能。HP完全回復。	
	たべてもらう	対象者のレベルを1上げる。使った本人は即クリスタルになる。	
ウッドマン	木の葉乱舞	射程自分中心、効果2・垂直0。HPダメージ。	
	守りの精	射程自分中心、効果2・垂直0。付加:プロテス。	
	月の精	射程自分中心、効果2・垂直0。付加:シェル。	
	命の精	射程自分中心、効果2・垂直0。HPを回復する。効果は魔法攻撃力による。	
	魔法の精	射程自分中心、効果2・垂直0。MPを回復する。効果は魔法攻撃力による。	
牛鬼	ふりおろす	射程1・垂直2、効果1。強烈なHPダメージ。	
	ふりまわす	射程自分中心、効果2・垂直1。強烈なHPダメージ。	
	タイタンのまね	射程自分中心、効果3・垂直1。地属性。HPダメージ。成功率高い。	
	力をためる	射程自分中心、効果1。物理攻撃力を2上げる。	
	火を吹く	射程2(4方向)、効果1、炎属性。HPダメージ。成功率高い。	●
モルボル	触手	射程1・垂直1、効果1。HPダメージ。	
	なめる	射程1・垂直0、効果1。付加:リフレク。成功率高い。	
	ねとねと液	射程1・垂直1、効果1。付加:ドンムブ。成功率高い。	
	臭い息	自分中心、効果3・垂直0。付加:石化・暗闇・混乱・沈黙・オイル・カエル・毒・睡眠。	
	モルボル菌	射程1・垂直0、効果1。標的をモルボルにする。回復不能。固定ユニットには無効。	
ベヒーモス	突きあげる	射程1・垂直2、効果1。HPダメージ。	
	しゃくりあげる	射程1・垂直0、効果1。HPダメージ、付加戦闘不能。	
	ハリケーン	射程4、効果3・垂直2、風属性。HPダメージ。ギガフレアの3分の1ほどの威力。	
	アルマゲスト	射程4、効果3・垂直1。HPダメージ。	
	ギガフレア	射程4、効果3・垂直0。300ほどのHPダメージ。垂直効果が0なのが欠点。	
ドラゴン	突進	射程1・垂直2、効果1。HPダメージ。	
	尻尾振り回し	射程1・垂直2、効果1。HPダメージ。	
	アイスブレス	射程2(4方向)、効果1、冷気属性。HPダメージ。	●
	ファイアブレス	射程2(4方向)、効果1、炎属性。HPダメージ。	●
	サンダーブレス	射程2(4方向)、効果1、雷属性。HPダメージ。	●
ヒュドラ	トリプルアタック	射程1、効果3パネル。HPダメージ。	
	トリプルブレス	射程2(4方向)、効果2(同時に3方向)。HPダメージ。	
	トリプルサンダー	射程4、効果2・垂直0、雷属性。範囲内をランダム攻撃。HPダメージ。	
	トリプルフレイム	射程4、効果2・垂直0、炎属性。範囲内をランダム攻撃。HPダメージ。	
	暗黒の囁き	射程4、効果2・垂直0、暗属性。HPダメージ、付加:戦闘不能・睡眠。	

産卵

調教や勧誘で味方にしたモンスターは、パーティが16人未満の場合、たまごを産むことがある。なにがどんな確率で生まれてくるかは、全モンスターに共通の法則があり、右表の産卵率がその法則を示したものだ。A、B、Cがどのモンスターを示すのかは下の対応表を見ていただきたい。例えばチョコボが親の場合、生まれてくるのはチョコボと黒チョコボだけである。同系統のモンスターしか産まない。

対応表

A	B	C
チョコボ	黒チョコボ	赤チョコボ
ゴブリン	ブラックゴブリン	ガルブデガック
ボム	グレネイド	イクスプロジャ
レッドパンサー	クアール	バンパイア
ピスコディーモン	スクイドラーケン	マインドフレイア
スケルトン	ボーンスナッチ	リビングボーン
グール	ガスト	レブナント
フロータイボール	アーリマン	プレイグ
ジュラエイビス	スチールホーク	コカトリス
うりぼう	ポーキー	ワイルドボー
ウッドマン	トレント	タイジュ
牛鬼	ミノタウロス	セクレト
モルボル	オチュー	モルボルグレイト
ベヒーモス	キングベヒーモス	ダークベヒーモス
ドラゴン	ブルードラゴン	レッドドラゴン
ヒュドラ	ハイドラ	ティアマット

密猟

サポートアビリティに密猟をセットしたユニットでモンスターを倒し毛皮骨肉店に行くと、密猟したモンスターに応じたアイテムが売られている。どのモンスターがどんなアイテムになるかは、右の密猟アイテム表に記載した。

モンスターを密猟すると、通常アイテムかレアアイテムになるわけだが、レアアイテムが店頭に並ぶ確率は相当低い。そこで、どうしても欲しいレアアイテムがある場合は、養殖というテクニックを用いる。欲しいアイテムに変化するモンスターをあらかじめ味方にし、十分に殖やしたうえでランダムバトルに参加させ、密猟をセットした味方ユニットで倒すのである。ハイドラを養殖するとティアマットを産むこともあり、敵として登場するのを待つよりも効率がいい。戦死者にカウントされることはない。

産卵率

親モンスター	生み率57%	生み率29%	生み率14%
A	A	B	A
B	A	B	C
C	A	B	C

密猟アイテム

モンスター	基本アイテム	レアアイテム
チョコボ	フェニックスの尾	ハイポーション
黒チョコボ	目薬	エクスポーション
赤チョコボ	万能薬	バレッタ
ゴブリン	ポーション	ハイポーション
ブラックゴブリン	ハイポーション	毒消し
ガルブデガック	メイスマッシャ	古代の剣
ボム	かとんのたま	フレイムロッド
グレネイド	ひょうすいのたま	フレイムウィップ
イクスプロジャ	らいしんのたま	フレイムシールド
レッドパンサー	毒消し	バトルブーツ
クアール	金の針	ゲルミナスブーツ
バンパイア	聖水	Cのバッグ
ピスコディーモン	やまびこ草	ハイポーション
スクイドラーケン	スモールマント	眠りの剣
マインドフレイア	ハイエーテル	ドラキュラマント
スケルトン	聖水	エーテル
ボーンスナッチ	ハイポーション	ハルチザン
リビングボーン	魔道士のマント	エルフのマント
グール	エーテル	くない
ガスト	ハイポーション	マインゴーシュ
レブナント	ハイエーテル	ミスリル銃
フロータイボール	手裏剣	プラチナメッサー
アーリマン	風魔の手裏剣	エアナイフ
プレイグ	柳生の暗闇	ゾーリンシェイプ
シュラエイビス	ポーション	ラバーシューズ
スチールホーク	フェニックスの尾	ハンティングボウ
コカトリス	金の針	フェザーマント
うりぼう	乙女のキッス	カチューシャ
ポーキー	シャンタージュ	ナグラロク
ワイルドボー	リボン	FSのバッグ
ウッドマン	目薬	いやしの杖
トレント	ゴールドスタッフ	妖精のハープ
タイジュ	まもりの指輪	ディフェンダー
牛鬼	バトルアックス	巨人の斧
ミノタウロス	さんごの剣	スラッシャー
セクレト	ホーリーランス	剣牙の棒
モルボル	プラチナメッサ	アイスシールド
オチュー	ソーカイの指輪	カメレオンローブ
モルボルグレイト	エリクサー	マダレムジエン
ベヒーモス	まもりの腕輪	Pのバッグ
キングベヒーモス	シェルシェ	アルテミスの弓
ダークベヒーモス	ウィザードロッド	石化銃
ドラゴン	ヒスイの腕輪	Hのバッグ
ブルードラゴン	カシミール	ドラゴンロッド
レッドドラゴン	ソルティレージュ	竜の髭
ヒュドラ	ブラッドソード	さそりのしっぽ
ハイドラ	セッティエムソン	ラバーコンシャス
ティアマット	[illegible]	鯨の髭

特殊敵ユニット

DATA

自分の正義こそがこの世で唯一正しい、と確信している者同士の闘い。それがもっとも熾烈を極めることは、歴史が証明している。ラムザは、時には疑念を抱きつつも、自分の正義を守りとおすために彼らと闘い、ついに一度も敗北することはなかった。ここにデータとして記した人物、あるいはモンスターたちは、様々な思惑でラムザの前に立ちはだかる。この闘いを避けることはできない。勝たなければ先には進めない。

データから特殊敵ユニットの弱点を探る

次ページからのデータを利用すれば、特殊敵ユニットの弱点を知ることができる。この場合の弱点とは、属性による弱点のことではない。まず攻撃手段を知り、その攻撃手段がどのステータスに依存しているかを知る。そのステータスを低下させる手段をこちらが持っていれば、そのステータスこそが弱点となるのである。

例えば、強力な魔法扱いのアビリティを持つ敵には、戦技のマインドブレイクやマジックブレイクを使う。そうすれば、敵の攻撃手段を弱体化、もしくは使用不可にすることができ、大幅に戦力をそぎ取れる。

また、ステータス異常を引き起こすアビリティを持っている敵には、アクセサリなどでそのアビリティ無効にしてしまえばいい。こうして敵の得意技を封じてしまえば、戦闘は緊張感を失うほど楽になる。

連続戦闘であるために、ショップに立ち寄るチャンスを与えられぬまま、特殊敵ユニットと戦うことになる場面もあるだろう。いざ対峙してからでは遅い。特殊敵ユニットが登場する戦闘は事前に調べるようにし、それに対応したアビリティやアイテムを準備しておくようにしたい。

特殊敵ユニットの装備品について

特殊敵ユニットの装備品は、その時点ではまだショップで購入できないアイテムであったり、レアアイテムであったりすることが多い。戦闘に参加する味方ユニットのひとりにシーフの盗むをセットし、特殊敵ユニットの装備品を盗むようにしたい。武器を盗めば、それだけで単純に攻撃力を低下させることもできる。ただ注意したいのは、聖剣技などの剣技をセットしている特殊敵ユニットの一部は、武器を破損、もしくは盗まれても、セットしている剣技を

素手で行使してくるということ。攻撃射程範囲は隣接パネルのみになるが、それでもダメージ量などはバカにならない。パワーブレイクも併用して弱体化させたい。なお、特殊敵ユニットの装備品については、第4部（P130）にて記載しているので、そちらを参照してほしい。

特殊敵ユニットの攻撃手段を知る方法

敵ユニットだけが持つ攻撃手段（アビリティ）は、画面上でその詳細を知ることはできない。アクションアビリティ名だけは確認できるが、そのアクションアビリティにどのような攻撃手段があるのか、またどのような効果があるのかなどは知ることができない。しかし、以下の方法で、限定つきではあるがその詳細を知ることが可能である。

戦闘中に敵がチャージを始めたら、△ボタンを押してメニューを呼び出し、アクティブターンを選択する。そしてチャージ中のユニット名のところでセレクトボタンを押すと、そのユニットが行使しようとしている攻撃手段の詳細を知ることができる。ただし、チャージタイムがないアクションアビリティの詳細を知ることはできない。

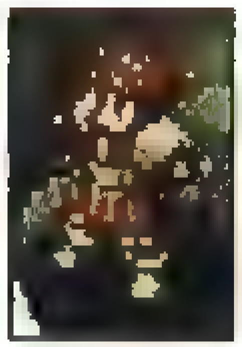
データの見方 略号とその意味

●特殊敵ユニットデータ

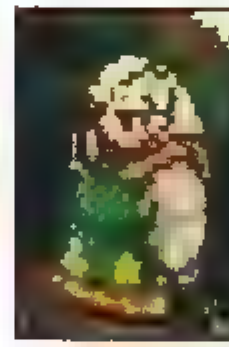
章	その特殊敵ユニットと戦闘をするChapter。
ジョブ	その特殊敵ユニットのジョブ名。
人物名	その特殊敵ユニットの名前。ランダムで名前が変わる敵である場合は空欄。
マップ名	その特殊敵ユニットと戦闘を行う戦場の名前。
地名	ワールドマップ画面で表示される場所名。
アビリティ名	セットしているアビリティ名。表では、ジョブコマンドごとに分類している。
魔	そのアビリティが魔法扱いなら●がついている。
MP	そのアビリティを発動させるために必要なマジックポイント。当然ながら、MP残量が0になると使用してこなくなる。
SP	チャージタイムに加算される値。この数値が高いほど、発動までの時間が短くなる。記述がない場合は、即座に発動するアビリティであることを示す。
効果	見方はジョブの「アビリティデータ」（P88）と同じ。

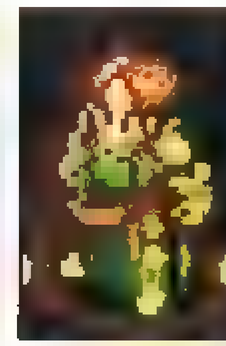
敵特殊ユニットデータ

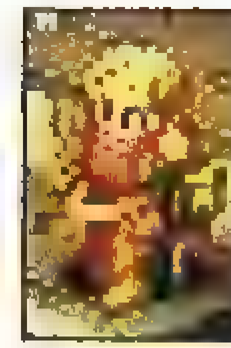

ウィーグラフ


ガフガリオン


キュクレイン


ザルモウ


イズルード


ウィーグラフ

章	ジョブ	人物名	マップ名	地名
アビリティー名	魔	MP	SP	効果・備考

1	ホワイトナイト	ウィーグラフ	風車小屋	フォボハム平原	
聖剣技	不動無明剣	−	−	−	射程2、効果2・垂直0。聖属性。付加:ストップ。HPダメージ。
	北斗骨砕打	−			射程3・垂直1、効果1。聖属性。付加:戦闘不能。HPダメージ。

2	ダークナイト	ガフガリオン	ゴルゴラルダ処刑場	ゴルゴラルダ処刑場	
暗黒剣	闇の剣	−	−	−	射程3、効果1。対象者のHP吸収。
	暗の剣	−	−	−	射程3、効果1。対象者のMP吸収。

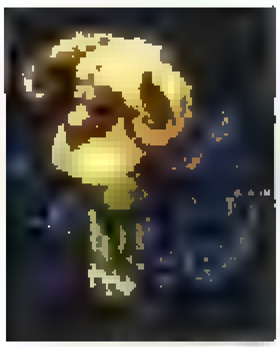
2	不浄王	キュクレイン	ライオネル城城内	ライオネル城	
恐怖	悪夢				射程6、効果2 垂直0。付加:睡眠・死の宣告。成功率はほぼ100%。
	翔走	−	−	−	射程5、効果1。付加:ドンアク。成功率はこちらも高い。
	悪寒				射程5 効果2 垂直0 付加:スロウ。これも成功率高い。
不浄	バイオガ	●	24	17	射程4、効果3・垂直3。付加:デス HPダメージ。
	バイオガ	●	24	17	射程4、効果3・垂直3。付加:アンデッド。HPダメージ。
	バイオラ	●	16	20	射程4、効果2・垂直3。付加:石化。成功率は恐怖に比べれば低い。
	バイオラ	●	16	20	射程4、効果2・垂直3。付加:スロウ。
	バイオラ	●	16	20	射程4、効果2 垂直3。付加 カエル。

3	ハイプリースト	ザルモウ	ルザリア城裏門	ルザリア城	
白魔法	ケアルラ	●	10	20	射程4、効果2・垂直1。HP回復。
	アレイズ	●	20	10	射程4、効果1。解消:戦闘不能。HP全回復。

3	ナイトブレード	イズルード	地下書庫地下3階	オーボンヌ修道院	
戦技		−	−	−	ジョブ名は特殊だが、アビリティはナイトの戦技と同じもの。

3	ホワイトナイト	ウィーグラフ	地下書庫地下1階	オーボンヌ修道院	
聖剣技	不動無明剣	−	−	−	射程2、効果2・垂直0。聖属性。付加:ストップ。HPダメージ。
	北斗骨砕打				射程3、効果1・垂直1。聖属性。付加:ストップ。HPダメージ。

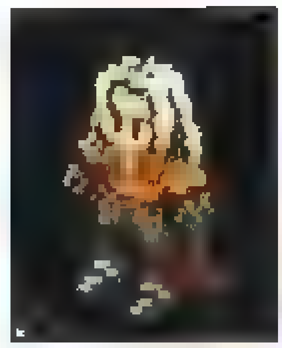
3	ホワイトナイト	ウィーグラフ	リオファネス城城内	リオファネス城	
聖剣技	無双稲妻突き	−	−	−	射程3、効果2・垂直1。聖属性。付加:沈黙。



ベリアス



アルケオデーモン



エルムドア



セリア



レディ

章	ジョブ	人物名		マップ名	地名
アビリティー名		魔	MP	SP	効果・備考

3	魔人	ベリアス		リオファネス城城内名	リオファネス城
恐怖	失声	—	—	—	射程3 効果2・垂直0。付加:沈黙。HPダメージ。
	封印				射程5、効果1 付加:石化。
魔人召喚	タイタン	●	30	10	射程4、効果3・垂直2敵。地属性。HPダメージ。
	リッチ	●	40	10	射程4、効果3・垂直2敵 暗属性。HPダメージ。
	クリュプス	●	52	9	射程4、効果3・垂直2敵。HPダメージ。もっとも使用頻度が高い。

3	アルケオデーモン	—		リオファネス城城内	リオファネス城
暗魔術	ライフブレイク	—		50	射程4、効果1。HP残量が少ないほどダメージを多く与える。
	ダークホーリー	●	40	15	射程4、効果1。暗属性。150~230ほどのHPダメージ。
	ギガフレア	—	—	—	射程3 効果2 垂直0、付加:沈黙。HPダメージ。

3	ハイプリースト	ザルモゥ		町外れの教会	ゼルテニア城
白魔法	ケアルラ	●	10	20	射程4、効果2・垂直1。HP回復。
	アレイズ	●	20	10	射程4、効果1。解消:戦闘不能。HP全回復。

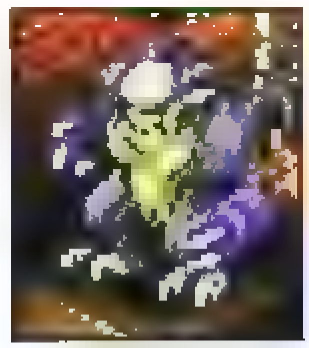
3	アークナイト	エルムドア		リオファネス城屋上	リオファネス城
刀魂放気	村正				射程自分中心、効果3 垂直3敵。付加:混乱・死の宣告。HPダメージ。

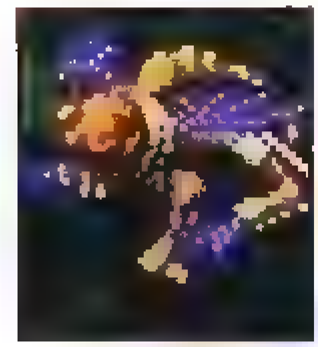
3	アサシン	セリア&レディ		リオファネス城屋上	リオファネス城
仕手	影縫い				射程4、効果1。付加:ストップ。成功率は高い。
	息根止	—	—		射程自分中心、効果1。付加:戦闘不能。ほぼ100パーセントの確率。
	アルテマ	●	10	20	射程4、効果2・垂直1 HPダメージ。ラムザがラーニング可能。
	誘惑				射程3、効果1。付加:チャーム。成功率はかなり高い。

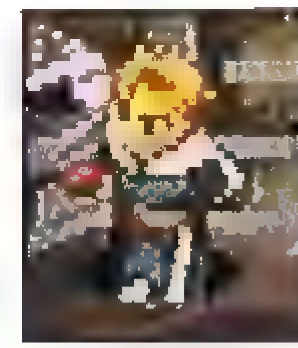
4	アサシン	セリア&レディ		ランベリー城城門前	ランベリー城
仕手	影縫い				射程4、効果1。付加:ストップ。成功率は高い。
	息根止	—	—	—	射程自分中心、効果1。付加:戦闘不能。ほぼ100パーセントの確率。
	アルテマ	●	10	20	射程4、効果2 垂直1。HPダメージ。ラムザがラーニング可能。
	誘惑	—	—		射程3、効果1。付加:チャーム。成功率はかなり高い。

敵特殊ユニットデータ


アバンダ


アルテアデーモン


ザルエラ


ダイスダーグ

章	ジョブ	人物名	マップ名	地名	
アビリティー名		魔	MP	SP	効果・備考

4	アバンダ	－	ランベリー城城門前	ランベリー城	
バイオ	バイオガ	●	24	17	射程4、効果3・垂直3。付加 アンデッド。HPダメージ。
	バイオガ	●	24	17	射程4、効果3・垂直3。付加:戦闘不能。HPダメージ。
	バイオラ	●	16	20	射程4、効果2 垂直3。付加:スロウ。

4	アークナイト	エルムドア	ランベリー城城内	ランベリー城	
刀魂放気	村正	－	－	－	射程自分中心、効果3・垂直3敵。付加:混乱 死の宣告。HPダメージ。
	菊一文字	－	－	－	射程4方向、効果8・垂直3敵。HPダメージ。
吸血	吸血				射程自分中心、効果1・垂直0。付加:吸血。エルムドア攻略の鍵。

4	アサシン	セリア&レディ	ランベリー城城内	ランベリー城	
仕手	影縫い	－	－		射程4、効果1。付加:ストップ。成功率は高い。
	息根止	－	－	－	射程自分中心、効果1。付加:戦闘不能。ほとんど決められてしまう
	アルテマ	●	10	20	射程4、効果2・垂直1。HPダメージ。ラムザがラーニング可能。
	誘惑	－	－	－	射程3、効果1。付加:チャーム。成功率はかなり高い。

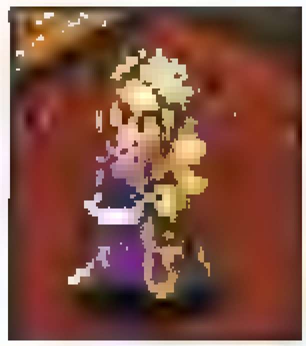
4	アルテマデーモン	セリア&レディ	ランベリー城城内	ランベリー城	
闇魔術	ダークホーリー	●	40	15	射程4、効果1。暗属性。150~230位のHPダメージ。
	アルマゲスト		－		射程4、効果3・垂直1。HPダメージ。

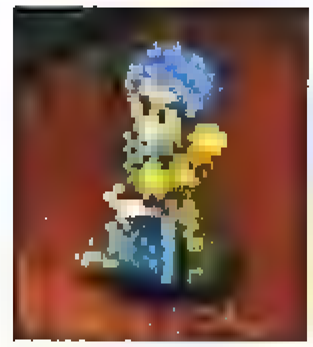
4	死の天使	ザルエラ	ランベリー城地下墓地	ランベリー城	
恐怖	悪夢	－	－	－	射程6、効果2・垂直0。付加:睡眠・死の宣告。成功率はほぼ100パーセント。
	呪縛		－		射程5、効果2、垂直0。付加:ストップ。
ジャ魔法	フレアジャ	●	35	25	射程5、効果2。HPダメージ。フレアのジャ魔法。
	コンフジャ	●	35	25	射程4、効果2・垂直3敵。付加:混乱。

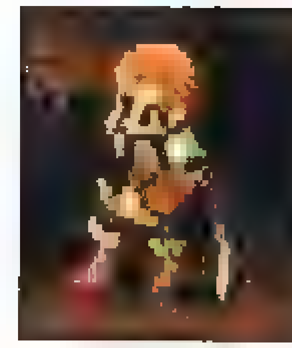
4	ルーンナイト	ダイスダーク	イグーロス城城内	イグーロス城	
剣技	不動無明剣	－	－	－	射程2、効果2・垂直0。聖属性。付加:ストップHPダメージ。
	無双稲妻突き	－	－	－	射程3、効果2・垂直1。雷属性。付加:沈黙。HPダメージ。
全魔法	ファイガ	●	24	15	射程4、効果2 垂直3。炎属性。HPダメージ。

D A T A


アドラレメク


ヴォルマルフ


ローファル


ザルバック

章	ジョブ	人物名			マップ名	地名
アビリティー名		属	MP	SP	効果・備考	

4	憤怒の霊帝	アドラメレク			イグーロス城城内	イグーロス城
恐怖	畏失	－	－	－	射程5、効果2・垂直0。付加 混乱	
全魔法	ホーリー	●	56	17	射程5、効果1。聖属性。HPダメージ。	
	ファイシャ	●	48	10	射程4、効果3 垂直3。炎属性。HPダメージ。	

4	ディバインナイト	ヴォルマルフ			聖ミュロンド寺院広間	聖地ミュロンド
剛剣	強甲破点突き	－	－	－	射程3、効果1。標的の胸部装備品を破壊し、HPダメージ。	
	星天爆撃破				射程3、効果1。標的の頭部防具を破壊し、HPダメージ。	
	冥界恐叫打	－	－	－	射程3、効果1。標的の装備武器を破壊し、HPダメージ。	

4	ディバインナイト	ローファル			聖ミュロンド寺院広間	聖地ミュロンド
剛剣	強甲破点突き				射程3、効果1。標的の胸部装備品を破壊し、HPダメージ。	
	冥界恐叫打	－	－	－	射程3、効果1。標的の装備武器を破壊し、HPダメージ。	

4	アークナイト	ザルバック			聖ミュロンド寺院礼拝堂	聖地ミュロンド
破壊魔剣	スピードルーイン	●	20	34	射程4、効果2・垂直0。標的のSpeedを3下げる。	
吸血	吸血	－	－	－	射程自分中心、効果1・垂直0。付加:吸血。	

4	アルケオデーモン	－			聖ミュロンド寺院礼拝堂	聖地ミュロンド
暗黒術	ライフブレイク			50	射程4、効果1 最大HPからHP残量を引いた分のダメージを与える。	
	ダークホーリー	●	40	15	射程4、効果1。暗属性。150~230ほどのHPダメージ。	
	ギガフレア	－	－	－	射程4、効果3・垂直0。HPダメージ。	

4	アルテマデーモン				聖ミュロンド寺院礼拝堂	聖地ミュロンド
暗黒術	ダークホーリー	●	40	15	射程4、効果1。暗属性。150~230ほどのHPダメージ。	
	アルマゲスト	－	－		射程4、効果3・垂直1。HPダメージ。	
	ハリケーン		－	－	射程4、効果3 垂直2、風属性。HPダメージ。	

4	ディバインナイト	ローファル			地下書庫地下5階	オーボンヌ修道院
剛剣	強甲破点突き				射程3、効果1。標的の胸部装備品を破壊し、HPダメージ。	
	冥界恐叫打		－	－	射程3、効果1。標的の装備武器を破壊し、HPダメージ。	
全魔法	乱心唱	●	20	20	射程4、効果1。付加:混乱。武器を破壊すると使ってくる。	
	碑封印	●	16	10	射程4、効果1。付加:石化。成功率がかなり高いので注意。	

DATA

サウンドノベル

読書の楽しみは、書かれた物語だけに留まらない。書かれた時代、その背景となる設定、それらを知ることで、その書物の存在する世界を理解することができる。『FFT』の世界に存在する書物は、『FFT』の世界を理解するための重要な材料となり、より深く世界に浸るための手助けをしてくれる。これらの書物を読んだプレイヤーは、発見した秘境に世界観レベルのリアリティを感じるだろう。もちろん、書物自体も、十分な楽しさを持っている。

財宝的書物
サウンドノベル

儲け話では様々な財宝を入手できるが、そのなかでも特殊な財宝が４つ存在する。それが、ここで紹介する書物である。タイトルは次のようなものだ。

「空想魔学小説」

「ナナイ人生真書」

「ウイユヴェール」

「エナビア記」

儲け話で手に入った財宝は、ブレイブストーリーの財宝の項目で参照できるが、この書物は、その中身を読むことができる。これが、特殊な財宝であるゆえんだ。

書物とは言っても、単なる読書ではない。それぞれが、まるでひとつのゲームとでも言えるほど、何度でも楽しむことのできるアミューズメントブックとなっている。

本の読み方
コントローラでめくるページ

まずは、ブレイブストーリーの財宝にあるそれぞれの書物を選択する。すると、書物の状況や、書かれた内容についての簡単なコメントが紹介される。そこで△ボタンを押すと、書物の内容を読むモードに切り替わる。

文章が表示され、文末に指アイコンが表示されたときに○ボタンを押すと、次の文が表示される。基本的な操作はこれだけである。所々にある選択肢では、方向キーで選択した後、○ボタンで決定する。この繰り返しである。

また、背景に表示されている画像は、L1、R1ボタンで明暗の調節が行える。これは、書物を読んでいる間なら、いつでも変更が可能である。一番暗く設定すれば、背景を真っ黒にすることもできる。プレイヤーの好みで設定する

といいだろう。

画面の下には、左にSTART MENU、右に□：PAGEと表示されている。これらが明るく表示されたときには、スタートボタンと□ボタンの使用が可能となる。

スタートボタンは、読書の中断を行える。中断すると、ブレイブストーリー画面まで戻ることができ、再度△ボタンで読書を始めたときに、中断したページから再開することができる。しおりのような機能である。

□ボタンは、ページを戻ることができるボタンだ。□ボタンを押しながら方向キーの上を押すことで、前のページへ戻ることができる。ただし、戻って読むことができるのは、一定のページ数だけで、最後のページから最初のページまで戻って読み直すようなことはできない。また、□ボタンを利用して戻っても、そこで新たな選択肢を選ぶことはできない。

エンディング
物語のバリエーション

これらの書物に書かれた内容は、読者の選択肢によっていくつもの枝分かれをし、様々なエンディングへと流れていく。読者の数だけドラマが紡ぎだされていくのである。

また、「ナナイ人生真書」は、一度グッドエンディングを迎えた後に再度読もうとすると、ふたつのモードを選択できるようになっている。時間制限のスコアチャレンジモードと、通常のシナリオモードとを選択できるのである。そのスコアチャレンジモードでは、あるアイテムを集めスコアを競うのだが、「空想魔学小説」を読み終えた後でなければ手に入らないスコアアイテムも存在する。このように、1冊の本は、それ単独で楽しむだけではなく、相互に関係する部分も用意されているのである。

物語の背景
設定を読み解く

物語に描かれている世界は、失われた過去である。その世界観や設定は、どこかで聞いたものが多い。それらを知るためには、ブレイブストーリーの秘境を参照するといいだろう。そこには、書物に描かれた世界の一部が、存在しているからだ。想像力と好奇心を働かせ、思いきり楽しんでほしい。ここで読むことのできる世界もまた、『FFT』の世界なのだから。

空想魔学小説

救世主メサの生涯を描いた小説の初版本。しかし、大部分が痛んでおり、今では序章部分しか読むことができない。

ナナイ人生真書

心理学者ナナイが記した、様々な人間の人生を分析してある本。あるギャンブラーの人生の一片が書かれている。

ウイユヴェール

世に出れば歴史を変えるほどの影響力を持つとまで云われた書物。あるひとりの女の行動が記録されている。

エナビア記

エナビア地方、クス城の記録。重要事項は旧文体で書かれていて判別不能。三人の娘の物語が語られている。

バトルについて

攻撃、行動の解説

●迎え撃つ HPを消費して攻撃を開始、成功すれば戦闘から離脱。
●防御からの離脱 受けるダメージを半減して、戦闘から離脱。
●回避からの離脱 まったくダメージを受けずに戦闘から離脱。

離脱に失敗すれば、敵の攻撃ターンとなる。また、戦闘終了後は、強制的にマップの中心点へと戻る。

バトルでは、迎え撃つが最適な選択である。魔キヤノンで攻撃する場合は、HP50を消費し、2/3の確率でヒットする。魔シンガンで攻撃する場合は、HP20を消費し、1/3でヒットする。また、早く戦闘を終わらせたいのであれば、防御からの離脱もいい。2/3の確率で防御に成功し離脱できる。最も使えないのが、回避からの離脱である。成功率が1/3と低く、失敗すると1.5倍のダメージを受けてしまうからだ。

回復ポイント

宝玉ゲット後のHP回復にはひとつ目をゲットした後はマーゼン島で、ふたつ目の後はアイアイエ島、3つ目の後はラストログ島で、それぞれ一度だけHPを回復することができる。

空想魔学小説
感動と驚きの冒険活劇

「故郷バルチアン国を旅だって15年。広大な世界には、私の知らない国、文化がまだまだ存在している。父から冒険家の血を受け継いだらしい私は、これまでにも、いくつもの冒険を繰り返し、数々の財宝を手に入れてきた。わずかながらの資産もできたし、多少は名声を得ている。しかし、旅を続ける理由はそこにはない。まだ、旅を終えるわけにはいかない理由があるのだ。幻の黄金郷「カイムスンハマ」を発見するまでは それが、父の遺言でもあるのだから…。」

冒頭で語られるのは、「自由の空を駆ける船」グローリア号の船長であり、主人公リクセンの言葉である。彼らは、キロ島、アバロニア島、バルニバービン島、喜びの島と、次々に探索を繰り返し、封印された財宝を手に入れるための鍵となる宝玉を探しにいく。そして、いよいよカイムスンハマの財宝を目指そうというそのとき、パラメキア飛空艇ガレオン級大型船15隻に包囲されてしまう。絶体絶命の危機を乗り切ることができるのか。そして財宝の行方は……。

空想魔学小説マップ



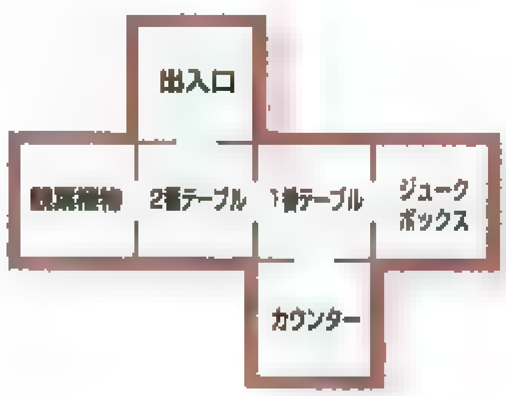
ナナイ人生真書
プレイングブックの決定版

大金がうずまく『ゴールデンパレス』。それは、チョコボレース場で起こった、不思議な物語。不運続きの主人公タンゴは人生のすべてを賭け、最後のギャンブルに挑んだ。元手の5000ギルすべてを、年に一度のグレートレースに注ぎ込む。彼の人生最大のギャンブルの行方は……。

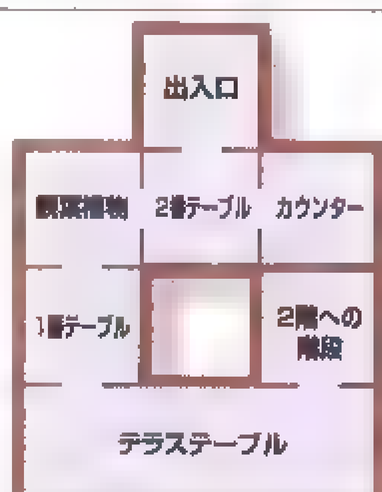
スコアチャレンジモード

ポイントゲット表を参考にハイスコアを目指してほしい。ただし、このモードにチャレンジする前に、空想魔学小説を読み終えておくこと。読み終えておけば、第6レース前のスコアチャレンジで500ポイントを何度でもゲットできるようになるからだ。

第5レース前



第6レース前



第7レース前



第5レースポイントゲット表

Point	手順
+10	グッドラックマスターに話しかけ、出された水を飲む(何度でも可)
+50	観葉植物を2度調べる
+1000	ウェッジと会話→ジュークボックスを殴る→ウェッジと会話

第6レースポイントゲット表

Point	手順
+100	ラッセルのカード引きをクリアする(何度でも可)
+100	マスターと会話→カジテナにカクテルを届ける(何度でも可)
+300	2階へ上がろうとする。1〜2回はマスターに叱られるが、3回目にポイントゲット(何度でも可)
+500	「空想魔学小説」をクリアした後、リクセンと会話する(何度でも可)

第7レースポイントゲット表

Point	手順
+50	パブロフに話しかける(何度でも可)
+100	誰もいないゴミ箱を調べる(何度でも可)
+500	アドリゲスに遭遇する(何度でも可)
+7777	ジョーと会話→パブロフに話しかける→ゴミ箱でコルネオから「トウホウフハイの形見」を入手→ジョーに届ける

ヒント集

先を読むために

●ヒント1

「パブロを始末する」を選択することで、いつでもエンディングへ行くことができる。これは、物語は始まってすぐであっても例外ではない。ただし、すぐにエンディングへ行ってしまっては、状況がまったくわからないだろう。始末することはいつでもできるのだから、まずは先へ進んで、物語を楽しむべきだ。

●ヒント2

後半へ進むことができない場合は、パブでのサンティールの話をきちんと聞かなかったことが原因として考えられる。サンティールの話を聞くことで、後半へ進むことができるようになるのである。

ウイユヴェール
難解なハードボイルド小説

事実か虚構か、その真偽すら定かでない超難解な書物である「ウイユヴェール」では、読者の読解能力が試される。

記憶を失ったパブロ。彼の監視および抹殺指令を受けた女ウイユヴェール。彼女を監視するサンティール。パブロを極秘に監視するジュメル。そして、すべてを統括するボワンソリー。鉄の掟が支配する組織の物語は、あまりにも唐突に始まり、唐突に終わる。その難解さは、他に類を見ないほどである。

物語は、パブロの書く小説を読むことから始まる。いくつもの小説を、その出だしだけ書くパブロは、次第に記憶を取り戻していく。ウイユヴェールは、彼の記憶が戻る前に、彼を抹殺しなければならない。だが、彼女はそれをためらう。人懐こい笑顔の影に殺意を隠すサンティール、そして冷酷なボワンソリーが、ウイユヴェールを常に監視する。彼女の命は、組織に握られている。その彼女がパブロの命を握っている。あまりにも危険な物語は、パブロの抹殺を実行するだけで、完結する。だが、本当にそれだけなのか。

複雑に絡み合う書物の断片を羅列しておく。すべてに目を通すことができたとき、この物語の真の姿を知るだろう。

◆マリオ・トレズィエーム
◆サファイアの聖堂
◆マトーヤの洞窟
◆モンスターワールド
◆うりぼーとロシオッティ
◆メンドーサー族年代記
◆片足の詩人
◆PUB DE OISEAU
◆公文書館
◆海に沈むうさぎ
◆La Paix de Sang
◆CLEF DE REVOLTION
◆La Paix deux ans
◆最後の時
◆消えた舞台
◆恋人達
◆王族派左派ナンバー3ウイユヴェール

エナビア記
青春恋愛小説の最高峰

エナビア地方にあるクス城での物語。しとやかな長女マリア17歳。病弱だがおてんばなアリシア16歳。そして、恋に悩む末っ子のルーシア13歳。彼女達三姉妹の、ある春の日の出来事が淡々とつづられていく。

物語は、末っ子のルーシアの恋心を中心に進められていく。彼女が恋する相手は、庭師のカ　ト・グロール14歳。越えがたい身分の違いに小さな胸を悩ませながら、毎日の生活の中でときめく気持ちを次第に抑えられなくなっていくルーシア。

うららかな春の日差しのなか、彼女の恋の行方はどうなっていくのか。すべては読者に委ねられている。

●読書のコツ

ルーシアの恋心は、ときめきポイントとして表示されている。彼女の気持ちを1000ポイントまで高めることができれば、最高のエンディングを読むことができる。

しかし、800～999になってしまうと、彼女の秘めた身分違いの恋心が父親にばれてしまい、彼女にとって悲しい出来事が訪れる。

読者は、ルーシアの気持ちを調節してあげながら、みごと1000ポイント以上を獲得してあげなければならない。

コツは、800ポイントにならないように、790ポイントあたりを狙うこと。後は一気に210ポイント以上の選択をすればいい。730ポイント程度の場合は、欲張らずに、ポイントを小さく刻んで、700台後半を狙ったほうがいい。300ポイント以上を獲得できる選択はめったに登場することがないからである。

また、冷却選択を2度してしまうと、その夜にバッドエンディングが訪れることにも注意したい。

冷却選択の見分け方は、ルーシアの夜のセリフで判断できる。「でも、もういいの。私、自分が見えてきたような気がするの」といったセリフが登場した場合、それは昼間の選択が冷却選択であったことを意味している。

ときめきポイントが700を超えたときに、「これからは慎重にやらなきゃ」と「どうにも止まらない」のいずれかを選択する，前者の場合は冷却選択に気をつけながらも慎重に行うこと、後者の場合はどんどん突っ走ればエンディングを迎えることができるようである。

ときめきポイントとイベント

ときめきポイントを700台後半にすることがグッドエンディングに向かうための重要な要素になる。その前段階として、600台に突入すると父親が登場する。が、この段階では直接エンディングに作用しないので慌てる必要はない。

冷却選択

冷却選択は、ポイントの増減とは無関係である。ときめきポイントが上昇する選択であっても、それが冷却選択の場合もあるのだ。

HELP MESSAGE

人間ユニットのヘルプメッセージ

◎ 固定ユニット

●**ラムザ**　アクティブターンを、常に確認しよう。それが勝利への近道!

●**ディリータ**　怪我をしたら、いつでも言いな。「おまじない」で治してやるよ。

●**アルガス**　「ブレイク」技で、相手の武器もこなごなさ!

●**アグリアス**　人の夢と書いて儚(はかない)　何か物悲しいわね　。

●**ガフガリオン**　接近戦なら、盾を忘れんことだな

●**オヴェリア**　全ての人々が、あとほんの少しずつ優しくなれますように　。

●**ムスタディオ**　狙って撃てばいいだけさ　銃のチャージは無意味だぜ

●**アルマ**　私は、私が生まれたこの時代が好き。そして、このイヴァリースが大好きよ

●**ラファ**　真言はFaithを無視するちょっと危険な技なの!

●**マラーク**　裏真言は、Faithの少ない相手に大ダメージ　信じないと痛い目にあうぜ

●**オルランドゥ**　「壁を背にして背後から護え」昔はそう教わったものさ。

●**メリアドール1**　自分自身よりも大切なものが出来たとき、それが愛なのかもしれない

●**メリアドール2**　マントは背後からの攻撃を防いでくれたりもする。

●**ベイオウーフ**　テンプルとは神殿、聖堂という意味だ。こめかみという意味もある。

●**レーゼ**　!

●**クラウド**　火山の頂上に、隠してあるんだ

●**ラッド**　Braveが高いとリアクションの確率が高くなるぜ

●**ラヴィアン**　水深2の場所では「行動」が出来ないから注意してね。

●**アリシア**　上から「たたかう」が出来ても、下からは出来ない場合もあるから注意してね。

●**ボコ**　昔、どこかで会ったような　　ク〜　ク〜。

●**労働八号**　ノカイ　フノウデス　ソノ　メイレイハ　シッコウ　デキマセン!

◎ 男性ユニット

●**イングラム**　素手で攻撃する時はBraveが高いほど有効!

●**インディ**　モルボル菌を浴びると　怖くて言えない　。

●**ヴィクター**　ポーションを忘れずに!

●**ウィリー**　モンスターの卵を集めるのが僕の楽しみ。

●**ヴィンセント**　戦争が終わったら絵の勉強を始めるんだ。

●**ウインター**　盾さえ装備すれば、「カウンター」を防げるかも　。

●**ヴェルナー**　半額でアイテムを売る店があるらしい!?

●**ウォーゼル**　ゴホッ、ゴホッ。

●**ウォルター**　雨がふると頭痛が　。

●**ウッデイ**　「杖」でのダメージには、魔力が関係しているらしい

●**エイブラハム**　び、びっくりしたあ〜。きゅうに話しかけるなよ。

●**エステベス**　戦闘に駆り出されませんように

●**エッカート**　戦争で死んだ場合、保険金もらえるのかな?

●**エディ**　俺って、何のために闘ってるんだ?

●**エドガー**　銃に優る武器はない、と思うのだが　。

●**エバンズ**　イグロ　スじゃないよ、イグーロスだよ。

●**エリオット**　解からない言葉は、辞書を引こう

●**エリック**　情報が欲しいなら、酒場だね。

●**オーウェル**　俺の夢?　忘れちまったよ　。

●**オーサ**　草笛をつくったことあるかい?

●**オットー**　ううっ、腰が痛い!　明日は雨かなあ　。

●**オニール**　山はいいよね。

●**オバノン**　傾斜がきついと停止出来ないよ。

●**カーツ**　8種類の神があるらしい　。

●**カーティス**　隣に可愛い子がきますように　。

●**カーマイン**　火傷したら、冷やすのもいいけど、油を塗るのも効果的だよ。

●**カールソン**　1つだけ動かない星があるけど、あれって何星かなあ

●**ガイスト**　‥　やった!　息止め3分の壁撃破!

●**ガイラー**　戦争が終わったら　失業だな　。

●**カイン**　私は双子の兄です。

●**カシム**　戦争が終わったらショップの親父、失業だな　。

●**ガストン**　何も解かっちゃいないんだ!

●**カッシング**　雨が降ると、炎系の力が弱まるぞ!

●**カッツ**　雨が降ると、雷系の力が強まるぞ
●**カプラン**　今日やれることは今日やって、明日やれることは明日やろう!
●**ガルシア**　アイテムを破壊されたくなかったら「メンテナンス」をセットしな
●**キース**　8種類の槍があるらしい……。
●**キニスン**　ペットにするならドラゴンだよな……。
●**ギリアム**　アイテムを売っ払って逃げちゃおうか……!
●**キンバリー**　ついでに温泉を見つけるのがもう一つの目的なのだ。
●**キンブル**　え……と……えーと
●**グイン**　二日酔っす
●**グッドマン**　今、いいメロディが浮かんでたとこなのに!
●**クライブ**　俺の夢は小説家! 資料集めのために参加してるのさ。
●**グレッグ**　ふつふつ
●**グレン**　逆から読むと意味をなす場所があるらしい……?
●**クロフォード**　歴史学を勉強してます
●**ケイン**　がんばってま～す
●**ケリー**　鎧を破壊するか武器を破壊するか、迷うとこだ。
●**ゲルハルト**　9種類の弓があるらしい……。
●**ゴーシュ**　いつかルザリアに店を持つぞ　何の店にしようかなあ?
●**ゴードン**　今度の旅行はロマンダ遺跡めぐりにするか……。
●**コールマン**　乾期の後には雨期が来る。
●**コリンズ**　異国のモノを入手するなら貿易都市に限るね!
●**ゴルドン**　ひっく……しゃっくりが止まらねえっ。
●**サザーランド**　まただっ
●**サザビー**　実家は毛皮商です
●**ザック**　がまん、がまんっ。
●**サムソン**　そろそろ一休みといきやしょうか?
●**サリバン**　今日は終わりですか?
●**サンダース**　全員突撃～っ……独り言ですよ
●**ジーク**　どうだい調子は?
●**ジーン**　そんなに見つめないでくれ!
●**シェイカー**　そうじゃないと思います。
●**シェーンベルグ**　半生を反省する……な～んちゃって……」
●**ジェリド**　カエルの子はカエル。ん、おたまじゃくし?
●**ジギー**　ポコポコにされませんように
●**シャド**　フォボハム生まれです。
●**ジャンク**　「密猟」すればショップで売ってないアイテムを入手できるのだ
●**ショーター**　「矢印マーク」はリフレクする魔法だよ!
●**ジョドー**　どこかにギャンブル出来る所はないものか?
●**ジラルド**　山に行くならブーツは必携だぜ
●**シングルトン**　もう、なるがまま
●**スウィフト**　秘境探索にレッツゴー!
●**スコット**　なんでもやります。
●**スタンレー**　辞書の不思議な攻撃が好きです!
●**ストーン**　ターラボンの娘は、なかなかの美人らしい!
●**ストレイカー**　モンスターなんて弱点を見抜けば簡単にやっつけられるさ!
●**スパイク**　ジャ魔法って、なんじゃろ?
●**スパイダー**　昔はドーターの倉庫の裏でよく……くくくっ。
●**スペンサー**　あの子と相性が合いますように……。
●**スレイダー**　ムニャムニャ
●**セヴェリーニ**　希望とは光か!　それとも病か……?
●**ゼメキス**　はは、はははははは……。
●**ゼリグ**　アビリティをセットするのを忘れちゃためだぜ!
●**ゼル**　明日から禁煙!
●**セルジュ**　相性を気にすると戦いやすいかも……。
●**セレック**　う～、足がかゆい……。
●**ソリューズ**　半分いやなんです。
●**ソルヴェー**　両手で持って攻撃力UP
●**ダーナー**　武器を壊せば怖いもの無し
●**ダイスン**　明日のためにやってるんだ!
●**タイラー**　燃えるバトルがしたいぜ
●**タッカート**　輝く未来は来るの?
●**タトゥーロー**　ケアル系の魔法で敵を誘き出せ
●**ダニエル**　滝で修行?　そんなあ～。
●**ダビッド**　砂漠でひとりぼっち。寂しいだろうな…。
●**ダラス**　束になってかかってこいってんだ!!
●**チェスター**　魔法を放ったらすぐにその場を立ち去るべし!
●**チェンバレン**　タイタン!　ん?　タイターンかなあ……。
●**チップス**　別に……。
●**ツェッペリン**　こっそりおやつ持ってきてま～す。
●**ディアス**　知識よりも経験
●**ディーコン**　召喚は、忘れた頃にやって来る
●**ディック**　「精神統一」で、確実にダメージを
●**デイトリッヒ**　アイテム士の俺でもいいって言ってくれる子、まってま～す
●**デイビス**　まちぶせ、この手があったぜ!
●**デイビッド**　色々疑問はあるけど俺は戦ってて楽しいよ。
●**ディベルカ**　「見切る」をつけるとユニット自体の回避率が高くなるのだ!
●**ティム**　猫も手を借りたいぐらいのいそがしさだね。
●**テイラー**　最後まで、あきらめるな
●**ディロン**　Braveが少ないとリアクションも起きにくい。
●**テッド**　彼女の香水何だろう?
●**デニス**　デスは怖いデス。
●**デビッド**　じゃんけん!　グ～!
●**デルタ**　恋は盲目、戦争もまたしかり……。
●**デンスベルガー**　ん?　今、誰かに呼ばれたような……
●**ドースン**　1コづつだっけ?　それとも、1コずつだっけ?
●**ドーマ**　夜の森は薄気味悪いよ。
●**ドグ**　マンダリア生まれです。
●**ドノバン**　「待機」だって重要なコマンドだよ。慎重に考えてねっ!
●**ドレーク**　何にも考えてないように見えて、本当に何にも考えてないのが僕
●**ドレーパー**　「装備変更」は「行動」とみなされるのさ。
●**ドレファス**　戦争反対!　言うのは簡単
●**トンプソン**　10種類の刀があるらしい……。
●**ナイジェル**　石、投げてるかい?
●**ナッシュ**　緊張してます。
●**ナバール**　俺、こっちの軍でよかったのかなあ

●**ニール**　アビリティ修得は計画的に!
●**ニールソン**　バグロス名物のタコが食べたい!
●**ニコル**　もう出撃ですか?
●**ニルソン**　花嫁募集中
●**ネイザン**　「セーブ」はこまめに
●**ネルソン**　「戦闘不能」のユニットを盾に使う手もある!
●**ノア**　「移動」して相手の後ろをとれない場合「待機」してみるのも手だぜ
●**ノートン**　魔道士に「チャクラ」か…なかなかいい組み合わせたね!
●**ノックス**　弓を装備したら高い所へ
●**ノリス**　地形のヘルプで、風水効果がわかるよ!
●**バーカー**　雨が降ると沼地や湿地での移動能力が減るぞ!
●**バークレー**　とにかく「密猟」だね!
●**バーティス**　弓使いに「ブレイク」技か…なかなかいい組み合わせだね!
●**バートン**　「解除」を選んで方向キーの左!
●**バーナード**　「最強装備」盾は回避率の高い順だよ!
●**バーニィ**　「最強装備」武器は攻撃力の高い順だよ!
●**バーン**　「最強装備」鎧は加算HPの高い順だよ
●**ハインライン**　「最強装備」兜は加算HPの高い順だよ!
●**バグシー**　一人で戦う勇気なんて俺にはないよ…。
●**バスカーク**　Faithが70以上あれば、なかなかの魔道士になれるね。
●**バスター**　敵の誰かに狙いをつける、ってのも一つの攻略法だぜ
●**バダム**　常に冷静であること。これが俺の戦闘術さ。
●**バド**　回復か?　攻撃か?　悩んだ時に、「待機」しちゃうのが僕の性格…。
●**ハミルトン**　いらない武器は「投げる」で始末!
●**ハリー**　19種類の剣・騎士剣があるらしい…?
●**バリントン**　Braveが高ければモンク向きだぜ!
●**バレンタイン**　貿易都市にしか売ってないアイテムがあるよ。
●**ハロルド**　次はどのショップにしよっかなあ～と。
●**ハンニバル**　こっそり教えて下さい、僕のBraveは50以上ありますか?
●**ハンフリー**　アイテムを預けられる店があるらしい。
●**ビーン**　「毒」は、じわじわと効いてくるぞ、注意!
●**ヒックス**　チョコボに乗るとチョコボは無敵になるのだ!
●**ビット**　アイテムを投げる時は、目的のユニットに当たるかどうか注意しよう!
●**ヒューゴ**　オッス!
●**ビンセント**　あ、いけね…そろそろエサの時間だ。
●**フィッシャー**　のんびり行きやしょう。
●**フィロウ**　ノックバックで相手を崖から突き落とす、高ければダメージも大きいぞ!
●**フィンク**　眠い時には寝るのが一番
●**フェルドマン**　「フェニックスの尾」略してフェニ尾。
●**フォーダム**　エリクサーの瓶を割った時のショックといったら…
●**フォックス**　雪が降ると冷気系の攻撃が強くなるよ!
●**フォワード**　ステータス系の魔法を駆使すれば楽勝です
●**ブライアン**　何事にもコツがあるぜ
●**ブラッキィ**　身分の違いなんて関係ないさ!
●**ブラックバーン**　銃の弾丸をよける…なんてこと出来るのかなあ?
●**ブラット**　あんた、今日もいい顔してるね
●**ブランドル**　怒られるのですか?
●**ブリッド**　町によって売っているアイテムは、まちまち!な～んちゃって
●**ブルース**　かんじ(漢字) にがて(苦手)なのだ!
●**ブルーノ**　俺は、ロングヘアの子が好きだなあ
●**ブレイク**　最後まで、ついて行きます!
●**フレディー**　ヘルプを見れば様々なことがわかるはずだ!
●**フレドー**　予想効果表示に注意しようぜ
●**ベイカー**　何かいいことがありますように
●**ベクター**　やるしかないでしょ!
●**ベック**　寝る前に歯を磨こう
●**ベネディクト**　つらい
●**ベモント**　「吟遊詩人」は男の子専用ジョブだぜ
●**ベルガー**　何を信じて生きればいいんだ?
●**ベルナール**　マントをつけて、ひょいっといこう!
●**ヘンドリクセン**　僕の装備、大丈夫かなあ?
●**ボイス**　素手で攻撃する時はBraveが高い方がダメージが大きいぞ!
●**ホイスラー**　いつか空を飛んでやる!
●**ホィットマン**　算術士を目指してます　5×7は…え～と
●**ボイル**　チョコボに乗りたい
●**ボーヴィル**　宿題のない世界ほど素晴らしいものはない!
●**ホーガン**　実はフーニングが大好きです。
●**ボナパルト**　きっとうまくいくさ!
●**マーティー**　おいら、ガリランドのアカデミーを中退したんだけど、結局こうして戦うことになったというわけよ。
●**マーベリック**　夢を見たよ…ド…ター…のスラム街で上から矢が降ってくる夢を
●**マーロー**　遠く離れた異国では、チョコボにレースをさせるとか
●**マクガイル**　俺じゃないって言ってんだろ
●**マクニール**　心にもないことを考えている最中です。
●**マクノートン**　ゴブ ゴブ ゴブ…。ゴブリンのマネでした。
●**マクファーソン**　誰かマッサージしてくれないかなあ
●**マクレディ**　「Now」はチャージタイムが無いってこと
●**マルコム**　本陣でお宝を掘り当てる夢を見たよ…。
●**マンセル**　「風地蝶蝿飾剣」…たしか、読み方は、ちりしらでんかざりつるぎ。
●**ミュラー**　カエルは苦手です。
●**ムサシ**　おいら何座なんだろ?
●**メイフィールド**　アップルってなにご?　「りんご」。
●**モーリス**　まけてうれしいものな～に?　…アイテムの値段…。
●**モリスン**　黄色の木ってどうなってるの?　「横になってる」
●**モロダー**　読書中です。
●**モンタナ**　値段が高いなあ、と思ったら必要ないのさ
●**ユーゴ**　熱を下げることを、解熱(げねつ)と書きます。下熱じゃないよ。
●**ラーズ**　うっ…虫歯が痛い!
●**ライナス**　勇気なんて、人が造った言葉にしかすぎないのさ
●**ラインハルト**　弓使いから弓を盗めば、相手の攻撃力は激減だね!
●**ラヴェル**　「毒」はリジェネで治るって知ってた?
●**ラッシュ**　Speedが高ければ、チャージ時間が短い!

●ラット　粘り強く「勧誘」せよ！

●ラディッシュ　僕、今レギュラーですか？

●ラドクリフ　L1ボタン、R1ボタン、セレクトボタン、スタートボタンを同時に押してみて！

●ラルフ　雨が降ると炎系の力が弱くなるよ

●ランディ　16種類の盾があるらしい

●ラントルフ　俺は無口だ……あっ、しゃべっちゃった

●ランバート　立派な人になるのが夢です

●ランバルディ　アーイアン　アーイアン　アイアンソードだよ～ん。

●リーブス　10種類のナイフがあるらしい

●リデル　あ～ら、何かしら？

●リトルション　そっとしといて下さい

●リバルディ　お疲れさまで～す

●ルーク　俺は強い　俺は強い　俺は強い　俺は強い……

●レオポルト　料理得意な女性募集中

●レオン　は～な～のいのち～は～　み～じかあく～て～ヒックっういっ～。

●レッドフォード　め……めまいが

●レナード　はい、何でしょう？

●ロイド　この辺りの土地はいくらするのかなあ

●ローウェル　最近、物忘れがひどくて

●ローランド　目指せ、Master

●ロギンス　「体当たり」で相手を崖から突き落とせ

●ロビンズ　……ひっく

●ロベルト　セルテニアには、いい温泉があると聞いたが

●ワイアット　マント装備して、盾を持つ、ふふふっ。

●ワインバーグ　このあいだまで、農夫やってました。

◎ 女性ユニット

●アーネスト　海はいいわね。

●アイヴォリー　朝は紅茶に限るわ。

●アイミィ　午後も紅茶よね

●アイリーン　うふふ

●アクア　見ないでよ！

●アクエリアス　素手で攻撃をする時はBraveが高いほど有効よ。

●アグネス　じっくり一人ずつ、倒していくのよ！

●アスカ　ルルルルル～

●アニータ　がんばってね

●アネット　草笛のつくり方、教えてよ

●アマンダ　私は5人姉妹の次女です！

●アリエル　ひとまず、フェニックスの尾で回復するといいわよ！

●アリサ　すべては明日のために！

●アリス　実家は寝具屋です

●アルフォンヌ　ト・タ　生まれです

●アンジェリカ　この戦争、いつまで続くのかしら？

●アンナ　いつでも出撃OKよ

●イザベラ　バッグ買ってよ。靴でもいいわよ

●イブ　じろじろ見ないでよっ！

●イライザ　私は「行動」してから「移動」するのが好き！

●イリア　魔法には、上下の範囲があるから注意してね！

●ヴァネッサ　ヒットアンドウェイよ

●ヴァレリー　鳥の　のどのふくらみ、ちょっと触ってみたいわね！

●ヴェガ　わかってるわよ……私のこと、好きなんでしょ？

●ヴェロニカ　私は5人姉妹の三女です

●ウェンディ　くもり空って　天使が降りてきそうね……。

●エイミー　女の子には、秘密があって当然よ

●エヴァ　私、方向音痴なの

●エスメラルダ　「向き」を決定するのも、重要な選択よ　慎重に！

●エバ　「オートバトル」で戦うのも、おもしろいかも

●エミリー　ついて来ちゃった

●エメラルド　美味しい肉が、食べた～い！

●エリー　タフなだけじゃね、優しくなければね。

●エリザベート　ふんふん！

●エリス　もう1レベル、上げてみてはどう？

●エルザ　最近、配給食料が少なくなってるけど、大丈夫かなあ……？

●エルティアナ　仲間が増えると楽しいね

●エレーヌ　私は5人姉妹の四女です

●エレン　私の性格？　軽いってことかなあ

●オードリー　朝食は大切よ

●オーロラ　南の楽園に行きた～い

●オパール　モデルになるから、私の絵を描いてよ

●オフェーリア　敵がいい男だとちょっとためらっちゃう。

●オリーブ　ボムの縫いぐるみ欲しい

●オレンジ　「投石」じゃ、大ダメージは望めないわね

●カーシャ　敵にアイテム発見されるととっても悔しいっ！

●ガーネット　荷物に水着入れるの忘れちゃったわ

●カトリーヌ　戦闘に駆り出されませんように

●カルメン　アクティブターンの確認を忘れずにね

●カレン　今日の配給物資は何だろう？

●キティ　昼間のバトルは、日焼けが心配ね！

●キャサリン　アイテムのストック数に注意してね

●キャリー　占星術？　興味あるわ！

●キャロライン　「キャッチ」をセットしてアイテム奪取

●キャロル　チュートリアルで、勉強しなおしなさい！

●キャンディ　モンスターを見ると美味そうに見えてしまう私って……

●キララ　このパーティーの中に下着ドロボーがいるかも

●クイン　ヒック……酒もってこ～い

●クッキー　戦士の免許持ってないけど大丈夫なのかしら？

●クラウディア　好きな人がいるの。でも、どう告白していいか……？

●クララ　チャンスは何度でもあるわ！　心配しないで戦ってね。

●クラリス　チャームタイムって、やっかいなシロモノね！

長女 エルシーア
次女 アマンダ
三女 ヴェロニカ
四女 エレーヌ
末女 ジャスミン

●**クリス**　元気だけがとりえの私ですが、よろしくお願いします
●**クリスティ**　笑ってごまかす、という手はないみたいね
●**グレース**　ダメージが100ぴったりだと、ちょっとハッピーな私　変かしら
●**グレンダ**　ステータスアイコンに注意してね!
●**クローディア**　いいわよ
●**グロリア**　最強の剣って、何かしら?
●**ケイ**　かなにするか　カナにするか、命名って難しいわよね!
●**ケイシー**　最強の魔法って　何かしら?
●**ケイト**　左手で持っても右手で持っても、効果は同じよ!
●**コーネリア**　チョコボに乗ってる限り全滅は免れるわよ
●**ココ**　私、お役に立ててますか?
●**コスモス**　失敗なんかに負けるな!
●**コニー**　ブレイブストーリーで、色々な事がわかるわね
●**コメット**　この戦争、何かスッキリしないわね
●**コリー**　私のサインが欲しいの?
●**コンスタンス**　私の彼、ピスコディーモンに食べられちゃったの!
●**サーシャ**　ガッツで行こう!
●**サーラ**　くくくぅ〜、冷たい風が歯にしみる
●**サキ**　あたしは、ファキーカールよ
●**サバティーニ**　栄養学を勉強してます
●**サファイア**　敵の移動可能範囲を確認するのも大事よね!
●**サブリナ**　間食が太る原因よ
●**サマンサ**　今日は終わりにしましょ
●**サラダ**　う〜　背中がかゆい
●**サリー**　黒魔はいや　だって顔がわからないんだもの
●**サロメ**　ハッカスの酒、置いてある店ないのかしら?
●**サンディ**　お昼寝の邪魔しないでよ!
●**サンドラ**　過去にこだわっちゃダメよ
●**シータ**　自由、って何かしら?
●**ジーナ**　洗濯係り兼任です
●**シーマ**　ふ〜っ
●**シーモア**　クリスタルに後1歩届かない　という夢にうなされる事ない?
●**シーラ**　寝てたら、叩いて起こしてあげなさい!
●**シールズ**　何を信じて生きればいいの?　お金?
●**ジェーン**　ヘルプを見れば様々なことがわかるはずよ!
●**ジェシカ**　ぽっ。
●**ジェニー**　おさとうは、ひかえめにね
●**ジェニック**　その線から入ってこないでね!
●**ジェニファー**　まずは、敵のステータスを確認する事が大切ね
●**シェパード**　さあ、次行ってみよう!
●**シェリル**　試着室をのぞいちゃダメよ
●**ジニー**　「矢印マーク」の魔法は、リフレクするよ!
●**シボーン**　今年の流行は　ローブとブーツね
●**シモーヌ**　そろそろ一休みといきましょうよ?
●**シモンヌ**　辞書って便利だけど、重たいのが難ね
●**シャーデー**　エーテルって、ちょっと苦いの
●**シャーリー**　少なく食べてよく動く。ダイエットの基本!
●**ジャスミン**　ハーブティーが好きです

●**ジャッキー**　リフレクを利用すれば、遠くの相手にも魔法がとどくわ!
●**シャディ**　笑って、笑って!　ほ〜ら、楽しくなってきた
●**ジャネット**　まちぶせ、この手があったわ
●**シャネル**　お土産買ってる時間あるかしら?
●**シャルル**　ストレス解消法を教えてくれる?
●**シャレーヌ**　「連続拳」は、当たり具合がまちまちね。
●**シャロン**　今日の口紅は、何色にしようかなあ
●**ジャンヌ**　最後まで、あきらめないでね!
●**シューン**　髪を束ねるアイテムが欲しいわ。
●**シュディ**　杖を持つと、賢く見えるわね。@
●**シュリア**　ナイトに「チャクラ」か　なかなかいい組み合わせよ
●**ジュリエット**　私の夢は、踊り子よ
●**ジョアン**　私には、四人の姉がいます
●**ジョアンナ**　はい。何ですか?
●**ショーン**　毒ガエルにだけはなりたくな〜い
●**ジョセフィーヌ**　装備品はケチらないでね!
●**ジョディ**　私の実家は精肉店です
●**ジョベス**　ナイトはknight、夜はnightよ
●**ジョリーン**　戦士系のアイテムが豊富なのは城ね!
●**ジル**　考えもなしに敵に近づくことほど、危険な行為はなくてよ!
●**シルヴィア**　敵の誰かに狙いをつける、ってのも一つの攻略法ね
●**シルキィ**　一人で戦う勇気なんて私にはないわ
●**シルフィ**　最初は、事務だって聞いて来たのに!
●**シンシア**　私は5人姉妹の長女です
●**ジンジャー**　今流れてるこの曲、タイトルは何かしら?
●**シンディ**　木を使って、巧く矢をよけるのよ
●**シンデレラ**　私に似合うブーツ、あるかしら…?
●**スーザン**　8種類の忍者刀があるらしいわ
●**スージー**　歯にモルボルがきませんように。
●**スカーレット**　武器を盗めば、相手の攻撃力は激減よね
●**スザンヌ**　粘り強く「勧誘」するのよ!
●**ステファニー**　彼ったら私と姉を天秤にかけるつもりね!
●**ステラ**　青い空が好き
●**ストロベリー**　告白してもいいですか?　やっぱりやめます
●**スワン**　「アビリティ継承」マニアです
●**セイラ**　スウィーシ生まれです。
●**セス**　ほっといてよ
●**セティ**　「毒」はリシェネで治るって知ってた?
●**セネット**　私、何座かしら?
●**セリーヌ**　「Now」はチャージタイムが無いってこと!
●**セルフィーナ**　誰かマッサージしてくれないかなあ
●**セレシュ**　きっとうまくいくわ!
●**ゾーラ**　空を飛べればいいな!
●**ソフィア**　おしゃれな服を着せてね!
●**ダイアナ**　寝る前に、ストレッチ運動は欠かせません
●**タバサ**　予想効果表示に注意してね!
●**チェリー**　何事にもコツがあるわ
●**ティア**　雪が降ると冷気系の攻撃が強くなるわ!
●**ティアナ**　アイテムを投げる時は、目的のユニットに当たるかどうか注意してね!

●ティアラ　モンスターに、名前をつけてあげてね!
●ティート　ああっ、ケーキが食べたい!
●ディオンヌ　酔っ払いは嫌いよ!
●テイシア　チョコボに嫌われないように、減量中です!
●デイジー　こっそり教えて下さい。私のFaithは60以上ありますか?
●ティティス　私のこと忘れないでね
●ティナ　Jumpが4だったら、2パネル飛び越えられるわ!
●ティララ　レイズはHPの半分も回復しちゃうの!
●テス　話術士のコスチュームがとっても好きです!
●デボラ　Braveが高ければモンク向きね!
●デミー　いらない武器は「投げる」で始末!
●テレサ　Faithが70以上あれば、なかなかの魔道士になれるわ
●ドナ　「最強装備」兜は加算HPの高い順よ
●ドミニク　「最強装備」鎧は加算HPの高い順よ!
●ドリス　「最強装備」武器は攻撃力の高い順よ!
●トレイシー　「最強装備」盾は回避率の高い順よ
●ドレス　モンクに「両手装備」か……なかなかいい組み合わせね
●ドローネ　彼ったら、私と妹を天秤にかけるつもりね!
●ドロシー　「密猟」をしてくれる人募集中!
●ナスターシャ　素敵な人に、出会えますように
●ナタリー　地質を調査するのが好きです。地形でヘルプを見てね!
●ナンシー　Jump5の人って素敵よね。
●ニーナ　あの人のことが忘れられないの……。
●ニキータ　むか〜し、アイテム士だったような……?
●ニュート　あたし、泣いたりなんかしないわ!
●ネーナ　弓を装備したら高い所へ
●ノーラ　「移動」の時1歩足りないと悔しいのよね!
●バーサ　「戦闘不能」のユニットを盾に使う手もあるわ
●バーシア　「ロード」はこまめに……あっ、「セーブ」だっけ?
●バーニャ　もう出撃なの?
●バーネット　緊張してます
●バーバラ　「装備変更」しただけなのに「行動」とみなされちゃうなんて!
●バイオレット　恋人募集中!
●バッツィ　やさしくしてね
●パトリシア　ゴーナー名物のカニが食べたい
●バニラ　アビリティ修得は計画的に!
●パパイヤ　私、こっちの軍でよかったのかなあ……。
●パメラ　「待機」たって重要なコマンドよ。慎重に考えてねっ!
●ハンナ　レナリア生まれです。
●ビクトリア　輝く未来は、きっとあるわ
●ビッキー　いつでも、あなたに賛成よ!
●ビューティー　食べ過ぎに注意
●ヒルダ　魔法に巻き込まれませんように
●フィアナ　あ、私のこと気になったんだ?
●フェイ　召喚獣は全部で15種類かな?
●フラニー　誰か私のハートを盗んで!
●フランソワ　それはね、ヒ・ミ・ツ。えへへ、下着つけるの忘れちゃった!
●フリージア　そんなこと……お答えできませんことよ!
●ブリジット　いつでも「除名」してくださって結構よ!
●ブルミア　雨期の後には乾期が来るわ
●フローネ　考古学を勉強してます
●ベアトリーチェ　今度の旅行はフィナス川下りに決まり!
●ペネローペ　「踊り子」は女の子専用ジョブよ!
●ペパーミント　女の子にしか装備出来ないアイテムがあるのよ。
●ヘリーヌ　彼氏募集中。容姿端麗、アイテム士
●ベリンダ　胸が重くて、肩がこる。これも性(さが)ね
●ヘレン　燃える恋がしたい
●ベロニカ　両手で持って攻撃力UPよ
●ポーラ　あん、背中がかゆい
●ホーリー　相性を気にすると戦いやすいわ
●マーガレット　女だと思ってあまく見てねっ
●マーゴ　アビリティは、覚えるだけじゃダメよ。セットしてね
●マチルダ　(この子はまだ、自分が女であることに気が付いていない)
●マデリーヌ　素敵な彼と、出会えますように。
●マリア　秘境探索に連れてって
●マリアン　あの人と相性が合いますように
●マリリン　昔はトーターの倉庫の裏でよく……ウフフっ
●マルガリータ　うちの親父の話、つまんないのよね。あれじゃあみんな寝ちゃうわ!
●マルレーン　もう、どうにでもしてっ!
●マロン　「矢印マーク」はリフレクする魔法ってことよ!
●マンディ　山に行くなら、ナッツは必携よ!
●ミシェル　強い男、強い男、強い男、強い男
●ミスティ　髪、さらさらよ
●ミネルヴァ　花柄の鎧ってないのかしら?
●ミランダ　逃げ出す時は、私も誘ってね
●ミリア　ペットにするならうりぼうね、きゃは
●ミレーユ　4種類のバッグがあるらしいわ
●メアリー　「メンテナンス」は、アイテムを守ってくれるのよ
●メイ　雨の日には、雷系の攻撃よ
●メラニー　戦争が終わったら……、普通の女の子に、戻れるのね!
●モエ　・・・・・・・・・・・・・・やった!　息止め5分の壁撃破!
●モニカ　隣にいい男がきますように
●ライザ　ううっ、腰が痛い……明日は雨かしら
●ラミア　私の夢?　それは秘密
●ラムダ　情報が欲しいなら酒場よね
●リサ　解からない漢字は、辞書を引いてね!
●リップ　銃に優る武器はない、と思うわ。
●リブリー　私って、何のために闘ってるのかしら?
●リンダ　あ√と√で
●ルーシー　雨がふるとちょっとブルーなの
●ルナ　半額でアイテムを売る店があるらしいわ!?
●レイチェル　盾さえ装備すれば、「カウンター」を防げるかもね……。
●レダ　戦争が終わったら、音楽の勉強を始めるの!
●レベッカ　モンスターって、卵を産むのよ
●ローザ　ポーションを忘れずにね
●ローラ　待機だけだと、CTが40得するわ!
●ロゼ　……。

FINNAL FANTASY TACTICS 用語辞典

「FFT」には、1000を軽く超える用語が存在する。そのなかには、「FFT」内でしか使われず、また現実世界において用いても意志を伝えることのできないものもある。この用語辞典では、そんな用語を、筆者、あるいは攻略担当者が主観を交えて解説する。読む者とまったく異なる意見もあるだろう。だが、人それぞれに印象や解釈が異なるのも、「FFT」の魅力であろう。

あ

●アイテム[システム]
装備アイテムと消耗アイテムとがある。もれなく全てのアイテムを集めた人はいるのだろうか。(S)

●アクセサリを盗む[アビリティ]
セリアからカチューシャを盗む、この願望を抱いている人は多いと思われる。(H)

●足を狙う[アビリティ]
最初から最後までお世話になることが多いアビリティ。ヘッドブレイクに比べて効く敵が多いのも魅力。(H)

●アドラメレク[人物]
ダイスダーグ卿が聖石カプリコーンによって変身した憤怒の霊帝と呼ばれる。自分の策略がうまく行かなかったことに対する憤りなのか。(S)

●アビリティ[システム]
様々な技や特殊技能の総称。この組み合わせでユニットの戦術的個性が決まる。(S)

●アビリティの種類[システム]
アクション、リアクション、サポート、ムーブアビリティの4種類がある。現実でもサポートアビリティ機能は是非ほしい。締め切り日にSpeedセーブをセットして自分をガンガン殴るのだ。(S)

●アラズラム[人物]
プレイヤーを数百年前の世界へ引き込んだ張本人。彼の言う「真実」でさえ、うがった見方をすれば政治的意図に満ち満ちている。(F)

●アルガス[人物]
貴族意識の強い騎士見習い。貴族と平民の身分差へのこだわりは、平民を見下しているというよりも恨んでいるようにすら感じる。(S)

●アルマ[人物]
ラムザの妹。後半シナリオ上重要な存在に。「私も一緒に行く」という姿勢が、いかにも主人公の妹という感じ。(S)

●アルテマ[アビリティ]
究極の魔法。そのわりにはあまり威力がない。これは「FF」シリーズより続くアルテマの宿命ってやつか。(F)

●イクスプロジャ[モンスター]
ディープダンジョンでの視認性低すぎ。居所を常に確認しよう。(F)

●イズルード[人物]
聖石パイシーズを使う前に父親に殺されてしまった不幸な青年。死に際のセリフが泣かせる。(M)

●イノセン[アビリティ]
使い勝手さえ判れば無茶苦茶使えるアビリティ。魔法鉄砲手作戦には必須。(H)

●命の詩[アビリティ]
回復できるHPが一律16ってのは実用性に欠ける。回復している間にやられちゃうからなあ。Jp稼ぎには便利。(H)

●ウィーグラフ[人物]
骸騎士団団長→骸旅団団長→神殿騎士団→ルカヴィ。「FFT」内における転職番長。でも所属した集団はすべて滅びた。不吉な男なのかもしれない。(S)

●ウエポンブレイク[アビリティ]
ただ武器を壊すだけ。でも防具と違って、受けるダメージが一気に減るのはありがたい。(H)

●ヴォルマルフ[人物]
神殿騎士団団長にして影の黒幕。でも行動派なのであまり「影の」という感じはしなかった。(S)

●Aセーブ[アビリティ]
攻撃を受けるたび、物理攻撃力が1ずつ上がる。味方の魔道士などにわざと攻撃させていれば、敵に会うまでにとてつもなく攻撃力が上がっていて気分がいい。(H)

●Expを盗む[アビリティ]
それほど盗めないが、Jp稼ぎには役立つ。(H)

用語解説者説明　用語解説文末尾のアルファベットは、解説者の略号です。
S＝新城(シナリオ担当)、H＝本田(攻略担当)、F＝藤本(データ担当)、M＝三井(編集)、K＝清水(編集協力)

●エスナ[アビリティ]
たいていのステータス異常は回復できるが、ストップが回復できないのは悔しい(H)

●MAセーブ[アビリティ]
Aセーブ同様、HPダメージを受けると、魔法攻撃力が1ずつ上がっていく。これも仲間の魔道士に攻撃させれば際限なく上げられる。(H)

●エナビア書[財宝]
儲け話で入手できる財宝書物のタイトル。ラブラブモードの少女が主人公。1000ポイント獲得するのに全選択肢のポイント表まで作ってしまった。ページの都合で割愛したけど。(S)

●エルムドア[人物]
銀髪鬼と恐れられ、しかもすっかり有名になった勇者。けれども、初登場のシーンはかなり情けない。どうしてキャスクヴリなんかに誘拐されてしまったのか。ちなみに爵位は公爵・侯爵・伯爵・子爵・男爵の順。エルムドアはゴーグやランベルタナの次の爵位を持っているのである。(S)

●応援歌[アビリティ]
Speedを20くらいまで上げると、敵はもう何もできなくなる。チャージ時間も短くなる。超便利。(H)

●オヴェリア[人物]
利用されまくる王女。腹違いの兄の養女になったという複雑な家庭環境の持ち主。(S)

●オートポーション[アビリティ]
HPを30ずつ回復する。序盤だけは持っているとすごく楽。(H)

●オーボンヌ修道院[マップ]
ゲームスタート後、最初の戦闘が行なわれるマップ。そして全マップ中もっとも多く訪れることになる場所でもある。(S)

●オーディン[アビリティ]
斬鉄剣で敵を一刀両断。なんてことは今回は起こらない。残念。(H)

●オーラン[人物]
オルランドゥ伯の義理の息子。仲間になって欲しかった人ナンバー1。物語の設定上とても重要な人とは気付かなかった。(S)

●鬼火[アビリティ]
睡眠の効果がある。本来は混乱状態の際に出てくる人のことを指す。(H)

●覚える[システム]
ジョブポイントを消費してアビリティを修得すること。現実でもこれくらい簡単にアビリティを覚えられればいいのに。(S)

●オリナス王子[人物]
メチャメチャ能の無い王子様。10歳になっても20歳になってもあのままの彼は、100歳でも若いままなのだろうか?(K)

●オルランドゥ[人物]
剣神と呼ばれる五十年戦争の英雄のひとり。全剣技とエクスカリバーの威力は敵もゲームバランスも粉砕する、最強キャラクターの呼び声高し。(M)

●オンラインヘルプ[システム]
わからないことがあったらセレクトボタン。全てのオンラインヘルプを読んだプレイヤーは、ヘルプマスターの称号が得られます、とかいう設定はないのだろうか。(S)

か

●怪盗ゼロ[人物]
いまいち正体のわからない怪盗。実は遊び人らしい。でも、彼のお陰で色々なものをタナボタで拾うことができる。ありがとう。(K)

●カウンター[アビリティ]
物理攻撃力の高い敵を下手に攻撃すると、カウンターだけで致命傷を喰らうことがある。(H)

●ガッツ[ジョブ]
ラムザのみのアビリティ。基本技よりもいいアビリティが多い。主人公の特権か?(H)

●ガフガリオン[人物]
その世界ではかなり名の知れた傭兵らしい。闇の剣、よしさ! 彼のクリスタルを手に入れても、装備変更できるようになるだけ。(M)

●兜を盗む[アビリティ]
一般的に軽く扱われがちな兜だが、このゲームにおいては鎧と同じくらいHPを付加できる。よって鎧を盗むより効果的な場合あり。しかも、成功率も鎧を取るよりも高い。(H)

用語解説者説明　用語解説文末尾のアルファベットは、解説者の略号です。
S＝新城(シナリオ担当)、H＝本田(攻略担当)、F＝藤本(データ担当)、M＝三井(編集)、K＝清水(編集協力)

●画龍点睛［アビリティ］
[illegible]

●勧誘［アビリティ］
[illegible]

●機工都市ゴーグ［マップ］
[illegible]

●吸血［アビリティ］
[illegible]

●キュクレイン［人物］
[illegible]

●ギュスタヴ［人物］
[illegible]

●強甲破点突き［アビリティ］
[illegible]

●ギルガメの心［アビリティ］
[illegible]

●クイック［アビリティ］
[illegible]

●空想魔学小説［財宝］
[illegible]

●クラウド［人物］
[illegible]

●グラビガ［アビリティ］
[illegible]

●クライムハザード［アビリティ］
[illegible]

●クリスタル［システム］
[illegible]

●クレティアン［人物］
[illegible]

●グローグの丘［マップ］
[illegible]

●黒魔道士［ジョブ］
[illegible]

●ケアルジャ［アビリティ］
[illegible]

●ケアルラ［アビリティ］
[illegible]

●ゲルミナス山岳［マップ］
[illegible]

●源氏シリーズ［アイテム］
[illegible]

[illegible]
S＝新城(シナリオ担当)、H＝本田(攻略担当)、F＝藤本(データ担当)、M＝三井(編集)、K＝清水(編集協力)

●剣聖［ジョブ］
オルランドゥ伯だけのジョブ。あまりに強いため、[illegible]の戦いを[illegible]と思[illegible]。(H)

●5［アビリティ］
算術なら5の倍数の対象に使用する。[illegible]が[illegible]。(H)

●攻撃方向［システム］
正面、側面、背後によって攻撃成功率が大きく変化する。ターゲットの回避要素が[illegible]のはとても納得できる設定。(S)

●高低差無視［アビリティ］
便利だし気分がいい。[illegible]城の[illegible]戦いで[illegible]してると一瞬で端[illegible]てメチャクチャ気持ちいい。驚くザルモーの顔が目に浮かぶ。(H)

●ゴルゴラルダ処刑場［マップ］
オヴェリア救出に向かうラムザがガフガリオンの罠にまんまとひっかかったマップ。ガフガリオンはかなり[illegible]。(S)

●ゴルランドの坑道［マップ］
[illegible]を救出するマップ。この戦闘の終了後、[illegible]が仲間になる。(S)

●ゴルランドの廃鉱［マップ］
我々の経験値をくつがえす驚愕のマップ。[illegible]なのになぜか雪が降っている。まさかこれも聖石の力なのか。(F)

さ

●作業［ジョブ］
労働八号。便利なんだけど面白味に欠けるため、結局使わない人は結構いると思う。(H)

●さけぶ［アビリティ］
ラムザの究極アビリティ。[illegible]主人公の特権か。(H)

●ザルエラ［人物］
元エルムドア侯爵、エルムドアの姿や死の天使という名前は格好良いのに、[illegible]ちょっと[illegible]ねえ。(S)

●ザルバッグ［人物］
北天騎士団団長として、ラムザの次兄。しかも[illegible]人気[illegible]を[illegible]させる男。最後には悲しい死を迎えるが、この人がディリータを殺すことはない。[illegible]である[illegible]、わ[illegible]ではいけない[illegible]。

●ザルモゥ［人物］
グレバドス教の異端審問官。権力があって[illegible]。[illegible]一つ[illegible]。[illegible]権力を[illegible]。[illegible]。(S)

●ジークデン砦［マップ］
ラムザとディリータの友情が壊れるマップ。何よりもティータの[illegible]大事件のマップということで印象が強い。(S)

●取得JpUP［アビリティ］
何をさておいてもとにかくこれだけは一番最初に覚えたい。得られるJpが通常の1.5倍にもなる。他の[illegible]。(F)

●城塞都市ザランダ［マップ］
ムスタディオを救出するマップ。[illegible]初めて[illegible]。(S)

●城塞都市ヤードー［マップ］
ラファを救出するマップ。[illegible]された[illegible]でしょ? 私があ[illegible]何をされたか[illegible]という[illegible]て[illegible]になるよね。何をされたかわか[illegible]たけ[illegible]。(S)

●白羽取り［アビリティ］
とにかく[illegible]からの敵の攻撃を回避しまくり。回避をサポートし[illegible]でも使える。これがあれば他はいらない。(H)

●ステータス異常の種類［システム］
「異常」というのは「常態」とは異なるという意味なので有利に働くものであっても、それがいつもと違う状態ならば異常である。(S)

●Speed［システム］
ユニットの素早さを表すパラメータ。この値が高い程、次のATが早く回ってくるため、クリスタルになるのも早い。生き急いでる感じ。(S)

●星座［システム］
FFTの世界で絶対的なものとなっている星座相性。その影響力は大きい。ちなみに、私と編集者の相性は良くも悪くもなかった。(S)

用語解説者説明　用語解説文末尾のアルファベットは、解説者の略号です。
S＝新城(シナリオ担当)、H＝本田(攻略担当)、F＝藤本(データ担当)、M＝三井(編集)、K＝清水(編集協力)

●石化銃［アイテム］
[illegible]の[illegible]ファトリザ[illegible]と呼ばれる[illegible]石化銃を持って[illegible]攻撃するな[illegible]（F）

●セクレト［モンスター］
こいつを見つけ[illegible]スカ[illegible]るときって喜ぶ[illegible]。でも、そういう時に限って[illegible]なかなか[illegible]たりして[illegible]（K）

●戦闘不能［システム］
HPが0になり、クリスタルになるまでのカウントダウンをしている状態。カウントダウンはSpeedに依存する。（S）

た

●ダイスダーグ［人物］
親父を殺し、ベオルブ家の当主となった男。ラムザの長兄でルカヴィのひとり。前髪とあご[illegible]同様、性格もかなり曲がっている。（M）

●ダメージ分配［アビリティ］
遠距離攻撃ができなくても遠くの敵にダメージを与えることができる。（H）

●炭鉱都市ゴルランド［マップ］
オ[illegible]ランを救出するマップ。[illegible]オ[illegible]ランの[illegible]ィを見ることのできる唯一のチャンス。（S）

●CT5トード［アビリティ］
やっぱり悪魔の呪文でしょう。これだけは[illegible]の数珠を装備させないとダメなのだ。（K）

●チョコボ［モンスター］
チョコボの「ボコ」が特別なモンスターであることは編成画面でセレクトボタンを押し、「ボコ」という名前の所にカーソルを合わせ○ボタンを押せばわかる。普通のモンスター[illegible]の場合は特別メッセージが表示されるため。ボコには隠しキャラの特徴である「モルボル菌」への耐性がない。（F）

●ティータ［人物］
ディリータの妹。学校ではいじめられっ子だったらしい。彼女の死が物語の始まりだったのかも知れない。（M）

●ディリータ［人物］
純情な[illegible]。強い信念に支えられた才覚が災いして国の王にまでなってしまった。オヴェリアと契りを結んだけれども彼の純情を理解できなかった。[illegible]の英雄とでも呼ぶべきか。（H）

●テレポ［アビリティ］
成功率が低くて使い勝手があまりよくないテレポ。そんな[illegible]で[illegible]状況があった。それは[illegible]の[illegible]を[illegible]する[illegible]。[illegible]でクリスタルな[illegible]の高低がわかる。（H）

●盗賊の砦［マップ］
ラムザ一行が初登場するマップ。[illegible]貴族社会の[illegible]も、アルガスの傍若無人さが際立つ。（S）

な

●ナナイ人生真書［財宝］
[illegible]書物のタイトル[illegible]好きなのに[illegible]度は見る[illegible]でもおかしくない[illegible]の物品。（S）

●ネルベスカ神殿［マップ］
バグ[illegible]のあるマップ。[illegible]ポイントがある。[illegible]キャラ[illegible]を[illegible]から[illegible]（S）

は

●バリアスの谷［マップ］
ライオネル城から脱出してきたアグリアスを[illegible]から救出するマップ。ここでアグリアスが仲間になる。（S）

●百八の数珠［アイテム］
ある意味一番重要なアイテム。[illegible]は必携[illegible]。（F）

●瀕死HP回復［アビリティ］
瀕死になればHPが全回復。どんな回復魔法よりも効果がある。大切な戦いでは重宝する。でも、相手が強いと瀕死を通り越して死ぬ。（F）

●瀕死MP回復［アビリティ］
瀕死の際にMPが全回復しても、次の瞬間とどめを刺されて終わり。ありがたいようで実は意味ない。（H）

●フォボハム平原［マップ］
ここにある風車小屋の中で、アルマを誘拐した[illegible]ラグロ[illegible]に向かって[illegible]するという[illegible]をウィーグラフが語る。でも、それは他人に強要できないよね。（S）

●ヘイオウーノ［人物］
ドラゴンを仲間に持つ[illegible]魔法剣[illegible]は稼ぎたいアイテム[illegible]と思ってくれた。女を見かけただけで声かけて[illegible]くれるらしい人でもある。（M）

用語解説者説明　用語解説文末尾のアルファベットは、解説者の略号です。
S＝新城（シナリオ担当）、H＝本田（攻略担当）、F＝藤本（データ担当）、M＝三井（編集）、K＝清水（編集協力）

●ベッド砂漠［マップ］
神殿騎士[illegible]初登場する[illegible]のあ[illegible]
[illegible]

●ボエスカス湖［マップ］
[illegible]

ま

●魔法剣［ジョブ］
[illegible]使える[illegible]魔法[illegible]

●正宗［アイテム］
[illegible]が持っている[illegible]
[illegible]が使え
な[illegible]（K）

●マンダリア平原［マップ］
[illegible]救出するマップ[illegible]
[illegible]（S）

●密猟［システム］
[illegible]
[illegible]モンスター[illegible]
[illegible]（S）

●ムスタディオ［人物］
[illegible]イベントで[illegible]ラムザの[illegible]
によって命を落とす[illegible]
[illegible]（S）

●メリアドール［人物］
[illegible]
[illegible]を見せれば[illegible]剣を向
ける極端な性格。（M）

●ものまね士［ジョブ］
[illegible]方向
に武器をぶんぶん振り回されてもなあ。（F）

●モンスター［システム］
敵として[illegible]すれば[illegible]仲間になれば
[illegible]どちらにしても不幸な存
在。（S）

ら

●ライオネル城城内［マップ］
[illegible]
[illegible]

●ライオネル城城門前［マップ］
[illegible]最後の対決となるマップ[illegible]
[illegible]（S）

●ラファ［人物］
[illegible]子供を生すかも[illegible]
[illegible]

●ラムザ［人物］
[illegible]不幸の連続だが、
最後まで[illegible]
CHAPTER4の[illegible]で発生するイベントで[illegible]
[illegible]（S）

●リオファネス城城内［マップ］
ウィーグラフとの[illegible]魔人[illegible]の対決へ
と連続戦闘[illegible]
[illegible]（S）

●ルザリア城裏門［マップ］
[illegible]が初登場するマップ。[illegible]
[illegible]ラムザは[illegible]（S）

●レーゼ［人物］
[illegible]でラムザの仲間になる。イベントによっ
てジョブが変化する[illegible]の1人。（S）

●レディ［人物］
[illegible]が、
見習い戦士のラムザに[illegible]を教えてくれる。（M）

●ローファル［人物］
ヴォルマルフに従う神殿騎士。[illegible]を使い、ラムザを
最後の戦いへと導く。（S）

わ

●話術士［ジョブ］
[illegible]で敵から味方、モンスターに至るまであら
ゆる[illegible]を[illegible]。（H）

用語解説者説明　用語解説文末尾のアルファベットは、解説者の略号です。
S＝新城（シナリオ担当）、H＝本田（攻略担当）、F＝藤本（データ担当）、M＝三井（編集）、K＝清水（編集協力）

index
インディックス

さ

た

な

は

ま

FINAL FANTASY TACTICS 大全

著 JK·VOICE

1997年10月29日 第二版

発行人 廣瀬禎彦
編集人 浜村弘一
副編集人 野田稔
編集長 田原誠司
編集長代理 坂本武郎
副編集長 鈴木弘明

発行所 株式会社アスキー
〒151-24 東京都渋谷区代々木33−10
発売元 株式会社アスペクト
〒160 東京都新宿区西新宿3−11−20 オフィススクエアBLD西新宿5F
印刷 大日本印刷株式会社

S T A F F

●企画・構成	飯田真佐史	Masashi Handa of JK.VOICE
●構成・編集	米田崇	Takashi Yoneda of JK.VOICE
●第1部&第4部シナリオ執筆	新城健一	Kenichi Shinjo
●第2、3部&第4部攻略執筆	本田やよい	Yayoi Honda
●データ制作	藤本和弘	Kazuhiro Fujimoto of JK.VOICE
●本文デザイン	阿部英一	Eiichi Abe
●カバー&本文デザイン	斎藤大介	Daisuke Saito
●オペレーター	佐和健治	Kenji Sawa
●マップ製作	川村弘	Hiroshi Kawamura of DAIDARABOCCHI 東京
●編集協力	清水憲	Ken Shimizu of ASCII
	福田純子	Junko Fukuda
	飯田史代	Fumiyo Handa of JK.VOICE
●デザイン協力	水口章	Akira Mizuguchi of ASCII
●担当編集	三井大輔	Daisuke Mitsui of ASCII
●監修	岡宮道生	株式会社スクウェア

本書の内容についてのご質問は、祝日を除く毎週火曜日から木曜日までの、午後2時から4時までのあいだに、電話03-5433-7143まで。なお、ゲームの内容に関するご質問についてはお答えできませんので、ご了承ください。

定価はカバーに表示してあります。
ISBN4-89366-792-0
●1189032

Printed in JAPAN

ISBN4-89366-792-0

C0076 ¥1200E

9784893667922

1920076012006

アスペクト
定価 本体1200円 +税

Final Fantasy Tactics

ファミ通
ファイナルファンタジータクティクス大全
JK·VOICE著
ASPECT